
Club
Nintendo®
STAR WARS
Que la force soit avec votre NES!
The Simpsons
Bart s'attaque au Game Boy!
Rescue Rangers
Les bouffonneries de Tic et Tac!
Game Boy
Spécial Trucs et Astuces!
Volume 4 - 1992
Edition 1

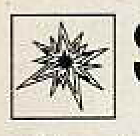
Club Nintendo

Vous trouverez ci-dessous la liste des jeux actuellement disponibles sur votre console NINTENDO

BP 14
95311 Cergy Pontoise Cédex
France

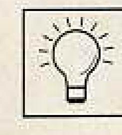
SOS: (16-1) 34.64.77.55

Je vous rappelle que le Club Nintendo est ouvert à tous ceux qui possèdent une console NES ou un Game Boy. Pour l'instant l'inscription est gratuite et pour recevoir ce magazine il vous suffit de remplir le carton d'adhésion qui se trouve dans l'emballage de tous nos produits et de le retourner au Club Nintendo, BP 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex. Rejoignez nous vite si ce n'est déjà fait!



Série Action

- The Adventures of Bayou Billy
- Airwolf
- Bad Dudes
- Boulder Dash
- Burai Fighter
- Captain Skyhawk
- Castlevania™
- Double Dragon
- Double Dragon II
- Gradius™
- Gremlins 2
- Gunsmoke™
- Ikari Warriors™
- Isolated Warrior
- Kabuki - QuantumFighter
- Kung Fu™
- Life Force
- **Low G Man**
- Probotector
- **Power Blade**
- Rescue
- Road Fighter
- Robocop™
- **Rollergames**
- Rush 'N Attack™
- Section Z
- Silent Service
- Skate or Die
- **Ski or Die**
- Snake Rattle N' Roll
- Solar Jetman
- Spy vs Spy
- Stealth ATF
- **Top Gun - The Second Mission**
- Trojan



Série Stratégie

- Dr. Mario
- **Kickle Cubicle**
- Tetris



Série Pistolet

- Duck Hunt™
- Gumshoe
- Hogan's Alley™
- To the Earth™
- Wild Gunman™

Série Sport

- Blades of Steel™
- Days of Thunder
- Double Dribble™
- Fighting Golf
- Four Player Tennis
- Goal
- Golf
- Ice Hockey
- Jack Nicklaus - Championship Golf
- Nintendo World Cup
- Punch-Out!!™
- Rad Racer™
- R.C. Pro Am™
- Super Off Road
- Super Spike V'Ball
- Tennis
- Track & Field II
- Turbo Racing
- World Wrestling™
- Wrestlemania
- WWF WrestleMania



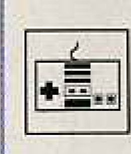
Série Aventure

- Batman
- Battle of Olympus
- Bionic Commando™
- **Blue Shadow**
- A Boy and His Blob
- Chevalier du Zodiaque
- Faxanadu™
- Fester's Quest
- Duck Tales™
- Dragon Ball
- Goonies II™
- IronSword
- Legend of Zelda™
- **Maniac Mansion**
- Mega Man™
- Mega Man 2™
- Metroid™
- **Mission Impossible**
- **North and South**
- Rad Gravity
- **Rescue Rangers**
- RoboWarrior
- Rygar™
- Shadowgate
- Shadow Warrior
- Simon's Quest
- The Simpsons
- Solstice
- **Star Wars**
- Super Mario Bros. ™
- Super MarioBros.2™
- Super Mario Bros 3
- **Swords and Serpents**
- Teenage Mutant Hero Turtles
- Wizards & Warriors
- Wrath of the BlackManta
- Zelda II - The Adventure of Link




Série Classique Arcade

- Bubble Bobble™
- Donkey Kong Classic™
- **Dragon's Lair**
- Galaga
- Gauntlet II
- Paperboy™
- Pinbot™
- Popeye™
- Xevious



Série Programmable

- Excitebike™

A Venir

Blaster Master
Bugs Bunny Blow Out
Captain Planet
Jackie Chan Kung Fu
High Speed
Hunt For Red October
New Ghostbusters II
New Zealand Story
Rainbow Islands
Snake's Revenge
Totally Rad
TMHT 2




Game Boy

- Alleyway™
- The Amazing Spiderman
- Balloon Kid™
- Batman
- Boulder Dash
- Boxxle
- **Bubble Ghost**
- Bugs Bunny
- Burai Fighter Deluxe
- Castlevania
- Chase HQ
- The Chessmaster
- Double Dragon
- Dragon's Lair
- Dr. Mario
- Duck Tales™
- Dynablaster
- F-1 Race
- **Fortified Zone**
- Gargoyles Quest
- **Ghostbusters 2**
- Gremlins 2
- Golf
- Hyper Lode Runner
- King of the Zoo
- Kwirk™
- Kung Fu Master
- **Mercenary Force**
- Motocross Maniacs
- Mr. Do!
- **Navy Seals**
- **Nemesis**
- Nintendo World Cup
- **Othello**
- Pac Man
- Paperboy
- Pinball - Revenge of the Gator
- Princess Blobette
- Qix™
- R-Type
- Radar Mission
- Robocop
- Side Pocket
- **The Simpsons**
- **Skate or Die**
- **Sneaky Snakes**
- Solar Striker™
- Super Mario Land™
- Super RC Pro-Am
- TMHT
- Tennis™
- Wizards & Warriors™

A Venir

Blades of Steel
Bubble Bobble
Burger Time Deluxe
Choplifter
Double Dragon 2
Gauntlet II
Hunt For Red October
Q'Bert
Solomon's Club
Snoopy's Magic Show
WWF Superstars

La Logithèque Nintendo

Lettre de Super Mario

Déjà 1992! En ce début d'année Nintendo abonde en nouveautés fracassantes!

Tout d'abord, nous avons changé radicalement la couverture du magazine du Club, et modifié la maquette. Votre magazine préféré comporte maintenant plus de photos d'écrans et un nombre encore plus important de jeux sont passés en revue. Coup d'oeil furtif disparaît pour faire place à une rubrique sur les améliorations. Nous dédions aussi plus de pages au Game Boy ™ tant dans la présentation des nouveautés que dans Trucs et Astuces. Nous estimons que cela améliore le contenu du magazine du Club mais nous voudrions vraiment avoir votre avis, alors à vos stylos!

Mais ce n'est pas le seul sujet d'enthousiasme... Le nombre de nouveaux jeux que présente cette édition tant pour la NES que pour le Game Boy™ est tout à fait impressionnant. **"Star Wars"** est actuellement notre favori, non seulement parce qu'il est très beau et agréable à jouer, mais aussi parce qu'il respecte très bien l'intrigue du film! Vous pouvez faire réagir tous les principaux personnages ainsi que confronter les Stormtroopers et autres alliés de l'Empire. C'est un jeu extraordinaire. Lisez attentivement la présentation que j'en fais... Je suis certain que vous allez adorer.

Le Game Boy™ va accueillir une autre vedette très, très spéciale, j'ai nommé : Bart Simpson (applaudissements). Bart doit aller en colo à Camp Deadly... Courez découvrir tout ce qu'il va endurer avec les monos et autres gardes chargés de la sécurité.... Un autre héros qui fait des ravages sur la petite console portable est Blob, le célèbre héros de **"A Boy and his Blob"** dans une aventure toute nouvelle, spécialement créée pour le Game Boy™.

Tout au long de l'année 92, beaucoup de surprises vont arriver. Je vous tiendrai informé, ne manquez pas le prochain numéro!

Bonne année et à bientôt!

Dans notre prochaine édition...

...nous vous présenterons un nombre incroyable de jeux avec des comptes-rendus du passionnant **"Four Player Tennis"**; un condensé d'action pure, **"Blaster Master"** et le délicieux et coloré **"New Zealand Story"**! Il y a plus de jeux que jamais pour le Game Boy ™! Voici **"WWF Superstars"** qui fait monter tout le monde sur le ring. Comment faire tenir tout cela dans 32 pages ? ... Réponse dans deux mois!!

Sommaire

REVUE DES TITRES

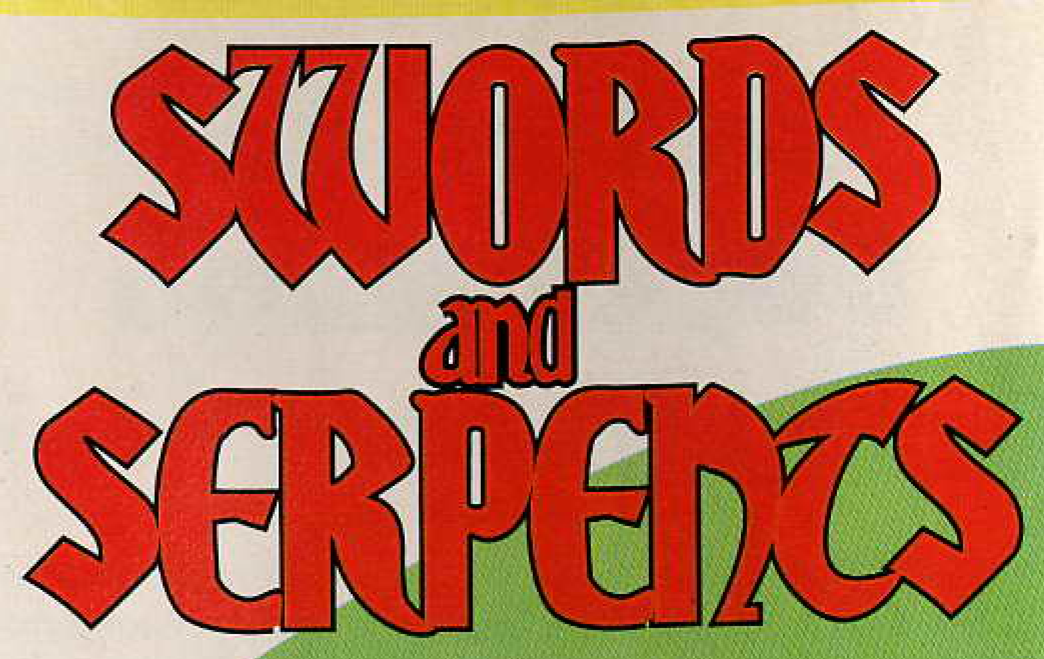
GAME BOY

TRUCS ET ASTUCES

LE COIN DES JOUEURS

Président: Super Mario. Editeur: Mark Smith. Photographies: Dennis Hemmings. Art: Catalyst Publishing, Nintendo Co., Ltd. Imprimerie: Catalyst Publishing, Angleterre. Bureau d'édition France: Club Nintendo, B.P. 14, 95311 Cergy Pontoise Cédex, Tél:16 (1) 34 64 77 55. Minitel: 3615 code Nintendo. Bureau d'édition Club Nintendo: Belgique Trade Mart BP 271,1020 Bruxelles, Tél: 02/478.92.08

Dans le repaire



Très profondément enfoui sous terre, on peut trouver un labyrinthe compliqué de cavernes ne ressemblant à rien de connu sur cette terre. Des trésors oubliés sont gardés avec dévouement par des hordes de lutins et de goules qui nourrissent leur maître avec les aventuriers assez stupides pour penser que l'or leur est destiné.

Au fin fond de la caverne se cache un danger encore plus grand sous la forme d'un serpent aux horribles contorsions. Ce reptile, qui est le maître de cet obscur repaire, a semé la terreur alentour, détruisant les villages et envoyant ses acolytes dehors pour lui procurer de la nourriture (et nous ne parlons pas d'inoffensives pizzas)! Aujourd'hui, un groupe de courageux aventuriers a l'intention de mettre fin au règne affreux du monstre. Ils cherchent des armes et les préparent sans perdre une minute, tout en élaborant ensemble un plan d'action qui, nous l'espérons, leur permettra de franchir tous les dangers et d'arriver sain et sauf au terme de leurs aventures. Tout ce dont ils ont besoin désormais c'est de quelqu'un pour les guider...





Mobilisation

Une équipe dont les qualités et les possessions ont déjà été définies est à votre disposition, mais une partie du plaisir de ce jeu consiste à composer soi-même le groupe! Vous pouvez "faire rouler les dés" jusqu'à ce que vous obteniez des scores convenables, désigner votre personnage et ensuite sélectionner sa profession entre les choix qui vous sont offerts (Voleur, Magicien ou Guerrier). Le Voleur est très agile et bien qu'il ne puisse pas utiliser toutes les armes, il peut détruire les adversaires d'un seul coup. Les magiciens sont plus intelligents que la moyenne et peuvent jeter des incantations magiques en échange de points magiques. Les Guerriers sont les plus forts du groupe et n'ont pas de difficultés pour porter l'armement lourd.

En plus de la force, l'agilité ou l'intelligence, chaque personnage a un score de santé. Chaque fois qu'il est blessé dans un combat, ce score diminue et, vous vous en doutez, un score à zéro signifie la mort! Un autre atout important de "Swords and Serpents" est qu'il permet à plusieurs joueurs, jusqu'à quatre, de se réunir pour s'amuser ensemble. Chaque joueur contrôle certains membres du groupe... de longues heures d'amusement en perspective!

Qu'est-ce qu'un jeu de rôle?

Les jeux de rôle (RPG pour Role-Playing Games) ont pris leur essor à la fin des années 70 et au début des années 80, le plus célèbre étant "Dungeons and Dragons" de TSR. Le critère de base de ce genre de jeu est que les joueurs assument le rôle de divers personnages d'un monde imaginaire, créé par le Maître du jeu. Un personnage est créé en jetant les dés et en attribuant ce score à une certaine caractéristique (par exemple "Swords and Serpents" utilise la Force, l'Intelligence, l'Agilité et la Santé). Ces éléments constituent les grandes lignes du personnage. C'est alors au joueur d'assumer le rôle de cet aventurier en lui donnant sa personnalité propre.

Des jeux comme "Dungeons and Dragons" ont utilisé différentes formules pour mener à bien les résultats du combat etc. "Swords and Serpents" va encore plus loin en traitant les formules de manière informatique et en faisant la partie la plus fastidieuse à votre place! Vous construisez toujours votre personnage de la même manière en gagnant des points d'expérience et en prenant toutes les décisions importantes ; la différence vient de ce que toutes les actions se passent à l'écran au lieu d'être sur un plateau de jeu.

Armes et Objets

Les jeux de rôle font toujours appel à un grand nombre d'objets différents et "Swords and Serpents" ne fait pas exception à cette règle. Certains des objets sont obtenus par la victoire sur l'ennemi, d'autres sont achetés à l'armurerie ou, tout simplement, trouvés dans certaines pièces.



Points d'expérience

Lorsque votre groupe réussit à vaincre certains monstres, vous recevez des points d'expérience. Lorsque vous en avez un certain nombre, votre niveau d'expérience augmente ainsi que la valeur maximum de vos qualités. Intéressant, n'est-ce pas ?

Monstres errants

Un jeu de rôle digne de ce nom contient des méchants... Parfois, vous tomberez sur un groupe de monstres affamés dont vous devrez vous débarrasser avec des armes ou des incantations magiques. D'autres gardent certains escaliers ou objets façonnés, aussi attention!

Combats dans les cavernes

Seize énormes cavernes constituent le repaire du Serpent et chacune d'elle forme un labyrinthe complexe contenant une horde d'habitants inhospitaliers, ainsi qu'une bonne part de surprises! Ne perdez pas de vue l'armurerie où vous pourrez acheter de nouvelles possessions et le Temple qui vous permet de ressourcer la vitalité à vos personnages.



Pour vous aider en cours de route, nous vous fournissons une carte de la seconde caverne (la première se trouve déjà dans le manuel d'instructions). Complétez-la par une clé, ainsi que quelques astuces spéciales pour rendre votre randonnée plus facile.

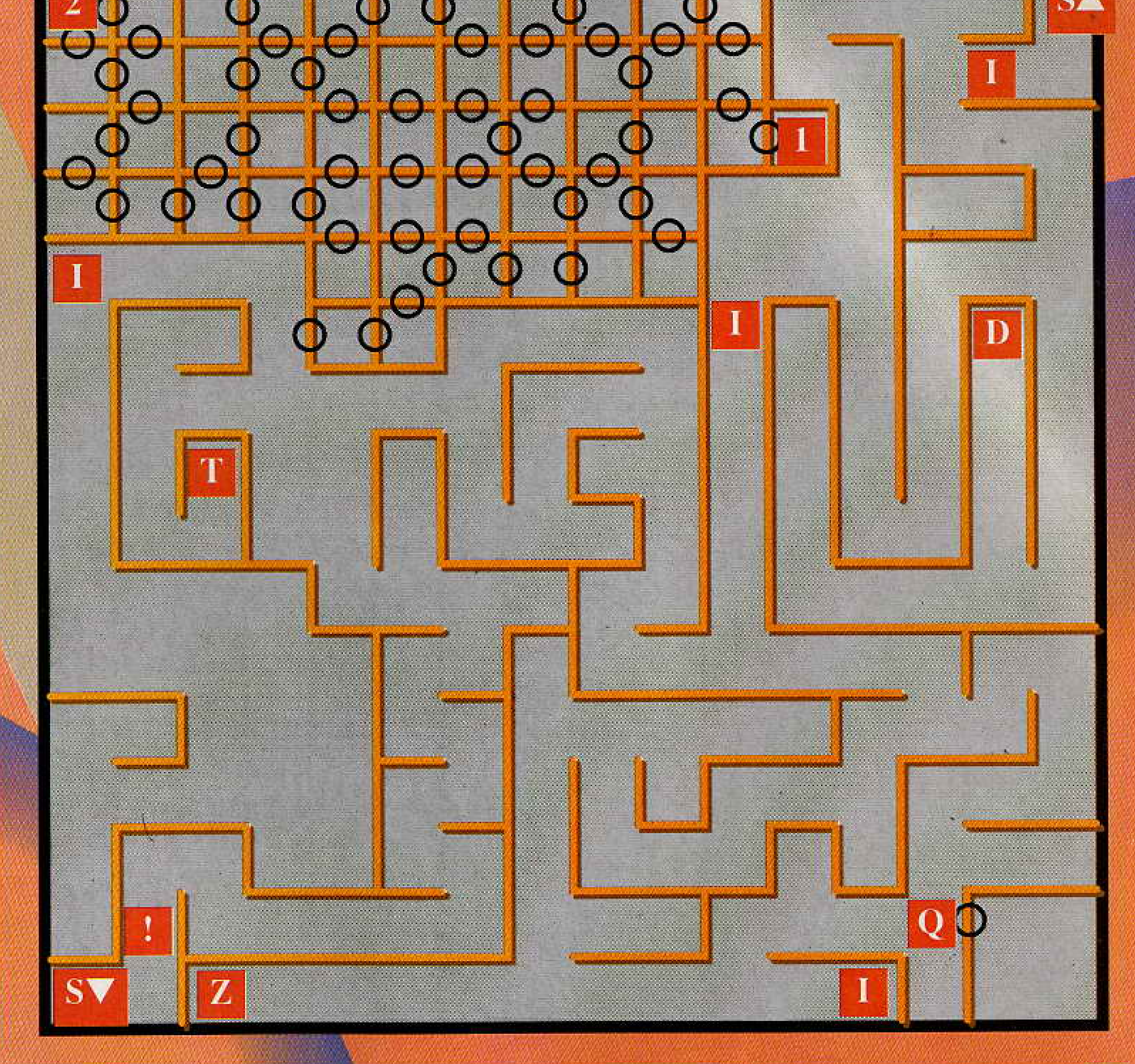


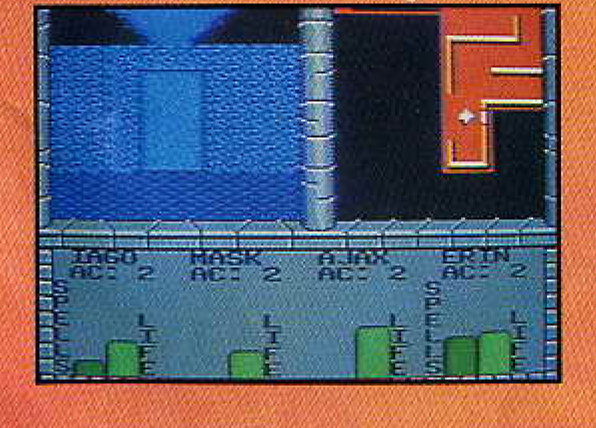
CLE

S - Pour monter (au niveau 1)
S - Pour descendre (au niveau 3)
I - Informations
T - Téléporteur
D - Destination du téléport
I - Gardes
Z - Tuyau zoom vers le niveau 1
0 - Porte

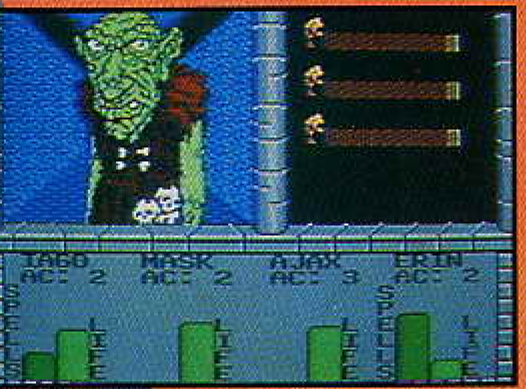
INDICES

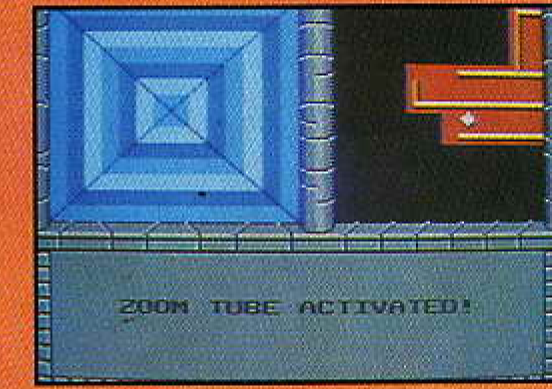
1 - Une épée en plus
2 - Un sortilège (bouclier) est écrit sur le mur de cette pièce. On trouve un sortilège différent dans chaque pièce. Recherchez-les avec attention!
Q - Il existe une quête à chaque niveau. Dans ce cas, il faut trouver la clef qui ouvrira la porte. La première quête permet d'apporter un cristal à un vieil homme. Dans les deux cas, vous pouvez trouver des objets dans les niveaux suivants.











Dragon's Lair



Le grand classique des bornes d'arcade enfin sur la NES

"Dragon's Lair" est le plus récent des succès des bornes d'arcade à arriver sur la NES. Il est extraordinaire. Même si la version NES ne semble pas identique au jeu laser qui a fait l'honneur des arcades, il contient le même type d'action style dessin animé qui a rendu la version originale si célèbre!

Oserez-vous braver le repaire du dragon?

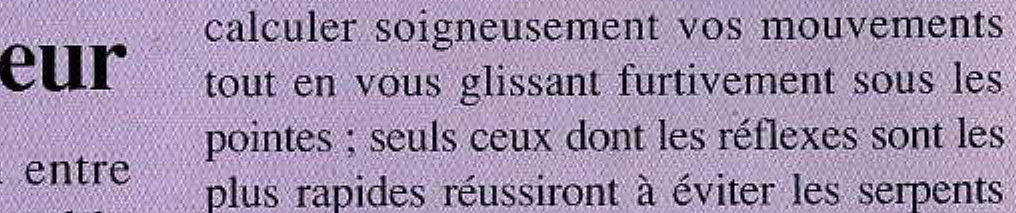
Cet endroit étrange et terrifiant qui ressemble à s'y méprendre à un château est non seulement le repaire du dragon mais aussi l'abri de fantômes et de monstres innombrables. Dirk le Daring doit néanmoins s'introduire dans la forteresse pour trouver et sauver sa bien-aimée, la Princesse Daphne - à la condition de la libérer des griffes du Dragon!

Le serpent qui monte, qui monte...

Le pont-levis

Dirk est attaqué avant d'avoir eu le temps de pénétrer dans le château! Méfiez-vous du pont croulant, et faites ensuite sortir le serpent du côté gauche.

La cage d'ascenseur



Choisir votre prochain niveau entre plusieurs plates-formes ressemble plutôt à une loterie. Si par malheur vous tombez sur le mauvais numéro, vous devrez reprendre la zone depuis le début!



Faites attention où vous mettez les pieds!

Le hall d'entrée

Ce n'est pas le meilleur endroit pour donner un rendez-vous... même les prisonniers vous bombardent de rochers! Surveillez leur moindre mouvement et partez dès que vous le pouvez! Vous aurez aussi besoin de calculer soigneusement vos mouvements tout en vous glissant furtivement sous les pointes ; seuls ceux dont les réflexes sont les plus rapides réussiront à éviter les serpents qui déboulent sans prévenir!



Serpents sournois?!



Attention aux crampons de bois!



Les mines d'or (Niveau 2)

Les mines d'or recèlent des tonnes de trésors, malheureusement bien gardés par les subordonnés du Dragon! Espérons que vous ne souffrez pas de claustrophobie, car il n'y a pas beaucoup de place en bas...



L'or est à vous!

Libération de la princesse Daphne

Il existe sept zones différentes, incluant les quatre principaux "niveaux" qui doivent être terminés si vous voulez sauver la Princesse. Non seulement cela vous tiendra éveillé jusqu'aux heures avancées de la nuit, mais vous aurez du mal à vous détacher de l'écran tant les graphiques sont stupéfiants.

La guerre civile arrive sur la NES



Depuis l'annonce de la mort du Roi, la guerre civile menace de déchirer l'Angleterre du Moyen Age. Aucun héritier ne pouvant prétendre au trône, il semble que la guerre soit le seul moyen de décider qui dirigera le pays. Six chevaliers - trois Saxons et trois Normands - commencent à fourbir leurs armes, réunir des armées énormes et conspirer en vue de la chute de leurs adversaires. Vous êtes l'un des chevaliers saxons, et il vous appartient de vous assurer que l'Angleterre ne tombe pas entre les mains des envahisseurs.

Les chevaliers de l'écran carré

Vous pouvez assumer le rôle de quatre chevaliers différents qui se distinguent par leurs qualités bien spécifiques. A vous de décider si vous serez Wilfred d'Ivanhoe (un bon choix pour un débutant), Wolfric le Sauvage (qui joute admirablement) Cedric de Rotherwood (un chef remarquable dans les combats) ou Geoffrey Longsword qui, comme son nom l'indique, manie l'épée à la perfection. Une fois que vous avez mené un des personnages à la conquête de l'Angleterre, choisissez-en un autre pour avoir le plaisir d'utiliser d'autres stratégies et un nouveau scénario.



La conquête des terres

L'objectif de "Defender of the Crown" est de se rendre maître du pays tout entier et de ses agresseurs, en réunissant une armée capable de surmonter toutes les difficultés. Le pays est partagé en huit parties différentes, chacune d'elles offrant un certain nombre d'hommes ainsi que des impôts supplémentaires levés au bénéfice du seigneur.

Si un autre chevalier possède déjà une terre dont vous décidez de vous emparer, le combat s'engage! Des ordres donnés à votre armée peuvent aider à décider de l'issue de la bataille, mais si vous êtes submergé et que la situation est sans espoir, il est préférable de quitter rapidement l'endroit!



Le siège des châteaux

Lorsque vous avez réuni des forces suffisantes, vous pouvez essayer de conquérir un autre château ainsi que les terres appartenant à son chevalier! Il vous faudra une catapulte pour faire s'écrouler les murs de la forteresse avant de livrer l'assaut et d'exterminer les ennemis restants.

Si la bataille ne tourne pas en votre faveur, il est possible que votre château soit attaqué. Vous avez intérêt à manier l'arbalète rapidement si vous voulez survivre et voir le nouveau Roi!



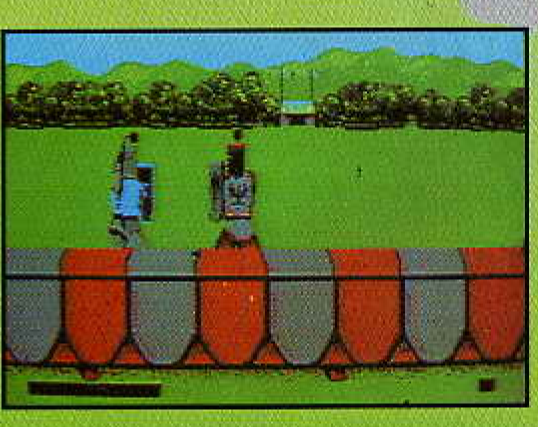


Autres événements

"Defender of the Crown" est un jeu vraiment magnifique dont les différentes situations vous tiennent constamment en haleine. Les Normands pillent vos terres, une jolie demoiselle a besoin de votre aide ou bien vous décidez d'attaquer d'autres châteaux pour remplir vos coffres de l'or qu'ils recèlent. Et bien que son aide soit limitée à trois fois, vous pouvez même faire appel à Robin des Bois pour faire le siège des autres châteaux.

Les Tournois

Pour conquérir d'autres terres ou une renommée supplémentaire bien utile pour votre popularité, vous pouvez organiser un tournoi. Vous vous battrez d'abord en joute contre les chevaliers, puis dans une lutte sans merci. La victoire vous vaudra soit une partie des terres de votre adversaire, soit de nouveaux honneurs.



MISSION: IMPOSSIBLE

Dans les quartiers généraux secrets de Impossible Mission Forces, le silence descend sur la pièce de commandement lorsque le télex commence à cliqueter...

"Bonjour, Jim... Le Docteur O et sa secrétaire ont été kidnappés par l'organisation des Sinistres 7. Comme vous le savez, le Docteur O est très impliqué dans le programme de défense américain et son enlèvement peut gravement menacer la paix internationale. Votre agent, Shannon, essaiera certainement de vous contacter en utilisant le code d'IMF, elle vous donnera certains détails sur leurs coordonnées. Selon la règle habituelle, le Ministère refusera de reconnaître vos actions en cas d'échec...

"Ce message s'auto-détruira dans les cinq secondes..."



Le visage de Jim Phelps grimace un sourire lorsqu'il savoure le défi lancé à son équipe. Acceptera-t-il cette dernière tâche ? Est-il prêt à engager ses agents les plus habiles ? Il n'y a aucun doute là-dessus... une mission impossible se doit d'être réussie!

PERSONNEL IMPOSSIBLE

Jim Phelps, le chef de l'équipe Mission Impossible, envoie ses trois meilleurs agents en mission pour sauver le Dr O et Shannon. Prenez contact avec eux, car leurs connaissances et leurs aptitudes peuvent être la clé de votre réussite.





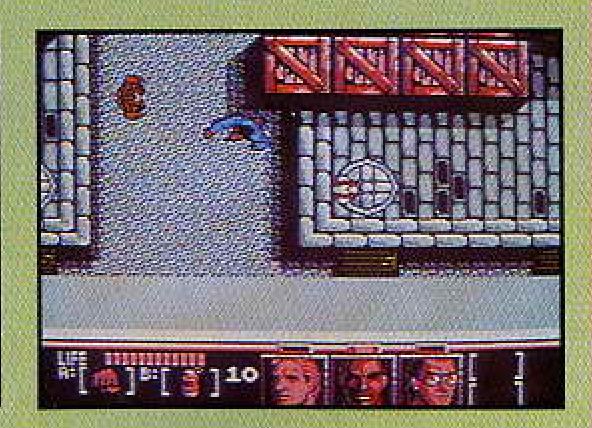
Max Harte, dit "rapide comme le vent" - est habituellement fort et rapide, mais l'armement lourd qu'il est obligé d'employer durant cette mission le ralentit considérablement. Son arme principale est un fusil et on ne peut pas dire qu'il soit un tireur d'élite! Il transporte aussi un nombre limité de bombes contrôlées à distance qu'il place tout d'abord et qu'il fait exploser de plus loin. Cette arme peut s'avérer inestimable à certains points de la mission.





Nicholas Black, dit "Shakespeare" - Nicolas apporte au jeu son aspect dramatique. Il a donné des cours de théâtre et est passé maître dans l'art du déguisement. L'arme principale de cet originaire de l'Australie est le boomerang! Mais l'aptitude qui le distingue vraiment des autres est de pouvoir assumer une autre identité, qui lui permet de passer tout près des agents ennemis ou de les dépasser sans être reconnu (ni abattu!).





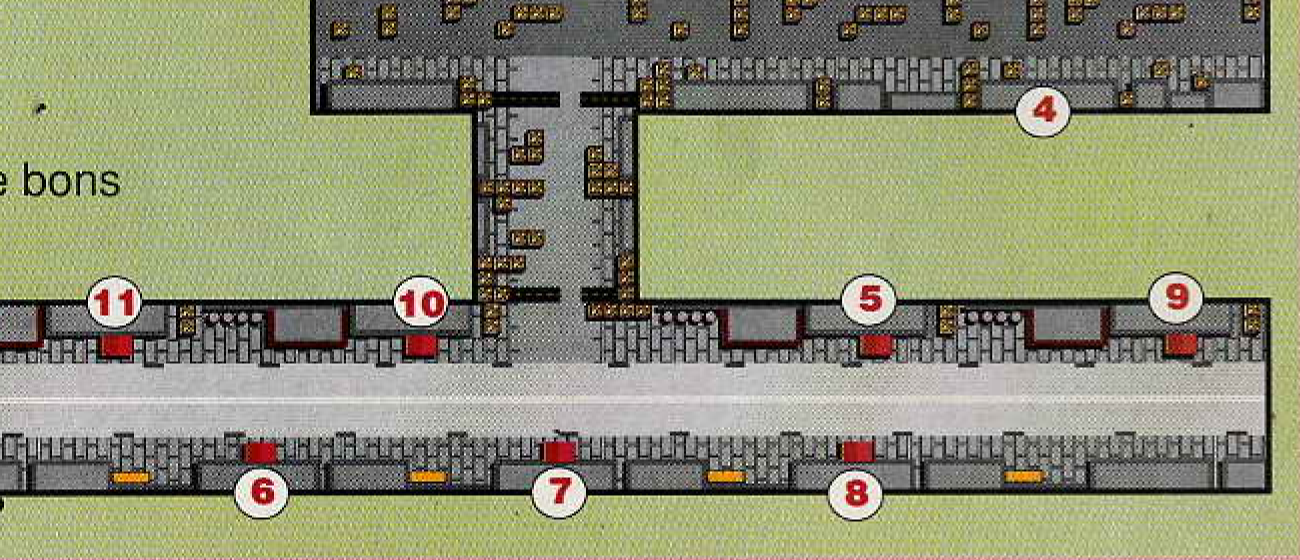
Grant Collier, dit "La Gazelle" - Grant est l'as de l'électronique parmi les membres de l'équipe de Mission Impossible. Il est devenu l'expert des codes électroniques qu'il déchiffre plus vite que son ombre. Il se tire toujours d'affaire, son arme favorite reste ses poings. Il transporte aussi des bombes de gaz anesthésiant qui réduisent ses adversaires à l'impuissance pendant une période de temps limitée.

LA FILIERE RUSSE

La tâche qui vous attend vous oblige à demander un effort spécial à vos agents. Lentement mais sûrement, vous parviendrez à épingler les Sinistres 7 car leurs tentatives pour vous échapper échoueront l'une après l'autre. Votre mission commence dans les rues de Moscou, où les agents ennemis se cachent derrière chaque coin de rue, dans l'attente de mettre fin à votre carrière. Cherchez partout et suivez les conseils de vos informateurs. Dès que vous connaissez le mot de passe, glissez-vous dans les égouts... vous y êtes très attendu...

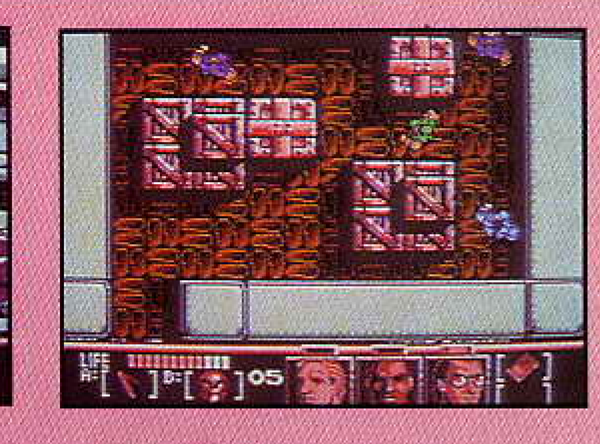


1. Revitalisez l'énergie des agents.
2. Désactivez cet interrupteur.
3. Informations importantes.
4. Plus bas, toujours plus bas!
5. Emparez-vous de l'attaché-case.
6. Une conversation amicale peut donner de bons renseignements.
7. Ce type est peut être un agent double
8. Un informateur fiable
9. Le passe ?
10. Un raccourci.
11. N'êtes-vous pas heureux d'avoir demandé ?



VACANCES, VOUS AVEZ DIT VACANCES?

L'espionnage n'est pas un travail de tout repos, mais il présente des compensations. Les voyages à l'étranger par exemple... Votre équipe franchira pas mal de kilomètres durant cette mission ; nous vous conseillons donc, à titre de précaution, de faire une provision de pilules contre le mal de la route.



MOSCOU - RUSSIE

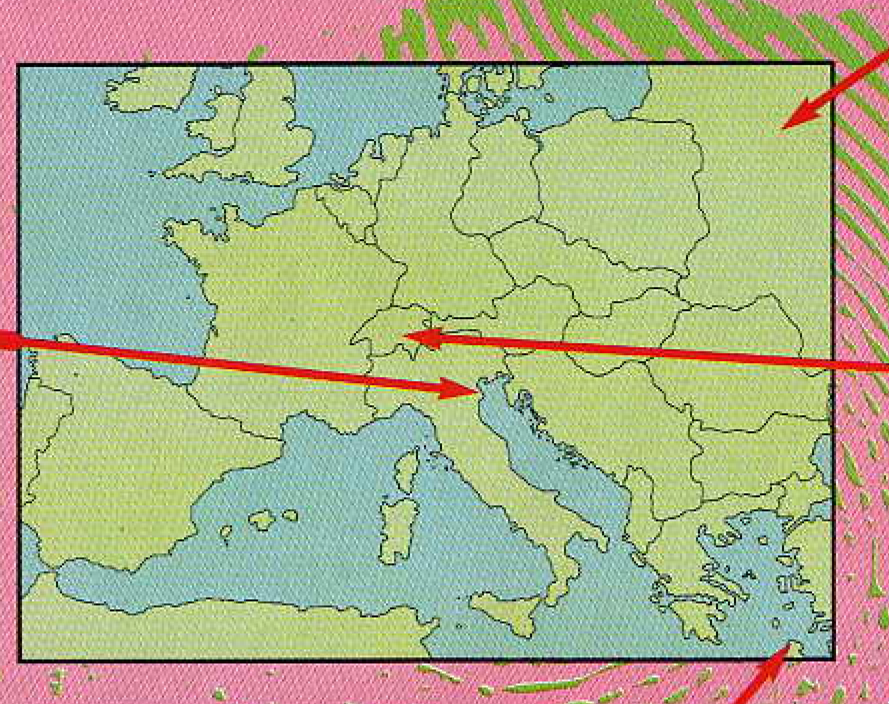
N'oubliez pas votre code de la croix rouge.

Trouvez et désactivez l'interrupteur (camarade).

VENISE - ITALIE.



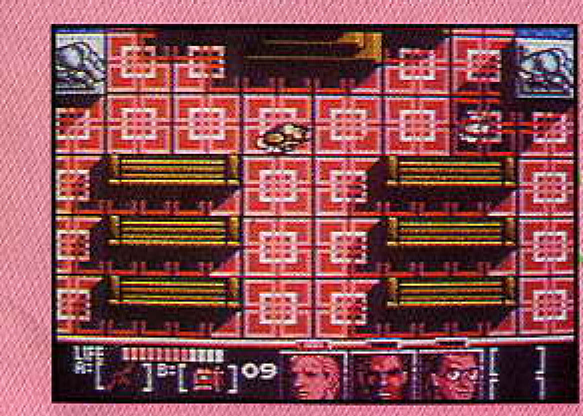
Attention aux canaux.





SUISSE

Pénétrez dans la cachette et libérez les otages



Perte de sang-froid dans le temple!



LA COTE - CHYPRE

Au revoir les Sinistres 7, bonjour la tranquillité.



LES ALPES - SUISSE

N'oubliez pas le dernier sous-marin!



Sur un flanc de coteau sombre et solitaire, loin, très loin d'ici, se dresse une maison immense dont la vue seule donne le frisson. Personne ne sait avec certitude ce qui se passe derrière ses murs, et tout récemment encore, nul n'avait osé cherché à l'apprendre. Peut-être allons-nous découvrir maintenant quelques-uns des secrets de Maniac Mansion.

Un groupe étrange



Maniac Mansion abrite une famille plutôt bizarre qui a tendance à vivre en autarcie. Le Docteur Fred en est le chef. Ce savant fou a pour assistant un tentacule étrange. Nous trouvons ensuite la Nurse, Edna, qui malgré son titre d'infirmière ne soigne rien, l'étrange Ed, un jeune soldat qui adore les hamsters et enfin, vivant dans la baignoire, le Cousin défunt Ted. Cette famille est loin d'être de tout repos!



Notre "pompom-girl" a disparu

Afin de mettre au point l'une de ses expériences, le Docteur Fred a enlevé Sandy, l'une des meneuses du collège. Ses amis ont décidé d'agir vite et de la sauver, quelles qu'en soient les conséquences. J'ai entendu dire par l'ami de Sandy, Dave, qu'ils allaient s'introduire dans le Manoir, trouver la prisonnière et la libérer ; mais ils sont loin de savoir quels pièges et énigmes les attendent!

Présentation de l'équipe



DAVE: Dave est l'ami de Sandy. C'est vraiment un gentil garçon.



RAZOR: Les talents musicaux de cette adorable dame sont innombrables.



WENDY: Son talent est tourné vers l'écriture. Et sa machine à écrire n'arrête pas de taper!



BERNARD: Il est un peu taré! Mais, donnez-lui une boîte à outils et il y a toutes chances qu'il vous surprenne.



JEFF: Cet adepte des plages et du bronzage a du talent pour réparer les téléphones.



MICHAEL: L'expérience de photographe et de journaliste de Michael sont particulièrement utiles en chambre noire.



SYD: Lui aussi est doué pour la musique ; il arbore une paire de lunettes de soleil vraiment sympa.

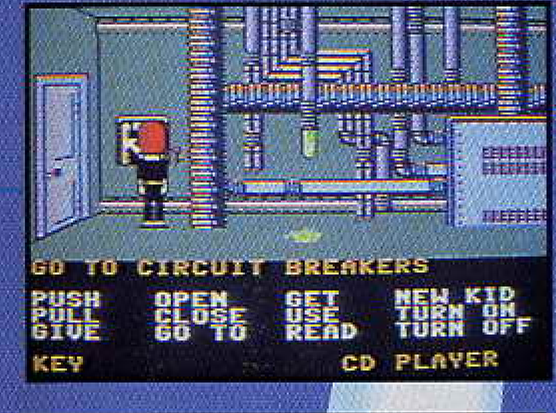
Essuyez vos pieds



Une fois que vous aurez choisi votre équipe, vous devez vous aventurer dans le Manoir, en prenant bien soin de pas attirer l'attention de ses hôtes ; sinon vous le paierez cher! Le jeu se compose d'une série d'énigmes à résoudre dans un ordre logique pour assurer la libération de Sandy et mettre un terme au projet du Dr Fred de diriger le monde. Un esprit d'équipe est indispensable lorsque vous avancez d'un pas mal assuré dans les multiples pièces pour faire le point de la situation ; bien que vous puissiez, au premier abord, avoir une impression de confusion, tout deviendra de plus en plus clair au fur et à mesure de votre progression.

Intrigués, confondus et mystifiés

Avec un peu de bon sens, vous serez bientôt maître de la situation et en bonne voie de libérer Sandy. N'oubliez pas que tous les membres de votre équipe ont des qualités particulières et que, pour réussir, vous devez résoudre les problèmes dans la séquence correcte. Voici quelques exemples sur la manière de faire.



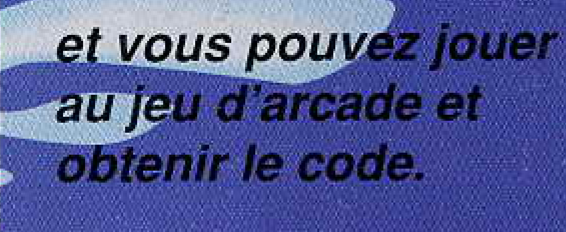
Si Dave coupe les câbles électriques,



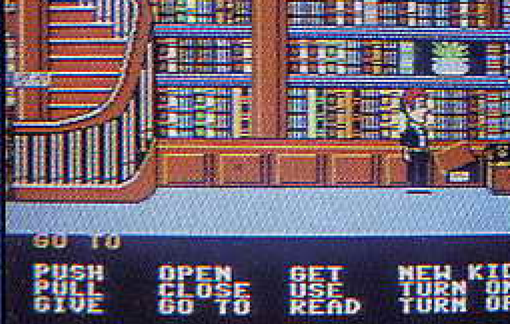
Bernard peut les réparer.





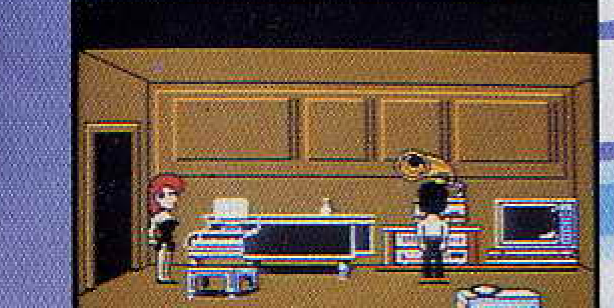


et vous pouvez jouer au jeu d'arcade et obtenir le code.





Si vous obtenez la cassette,



et enregistrez la musique de Razor,



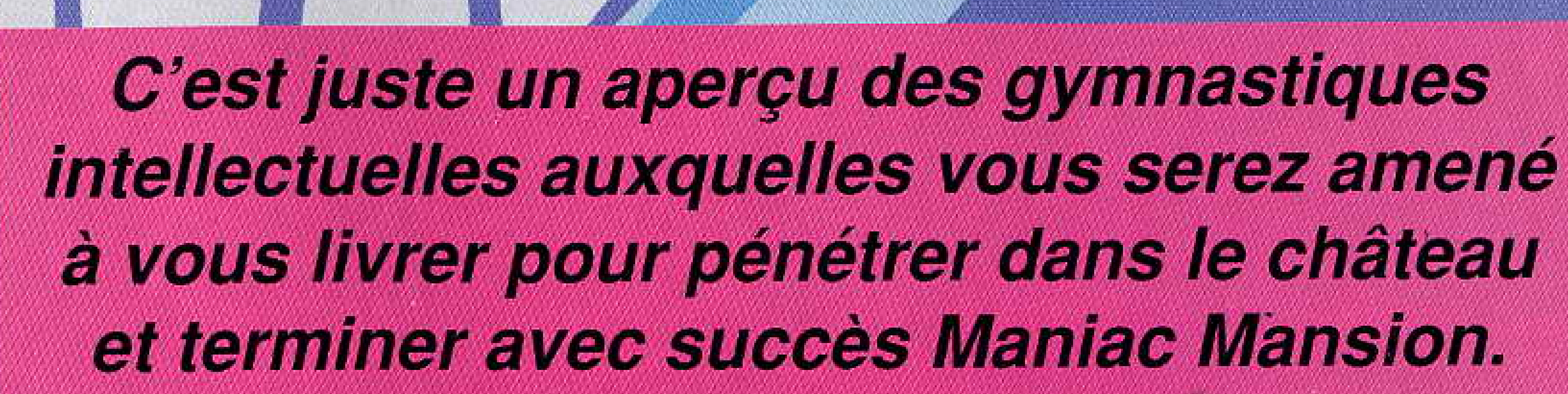
Quoi de bon dans le frigo?



Utilisez le micro ondes et un peu d'eau pour décoller les timbres.



Utilisez le banc de musculation pour affermir votre personnage.



C'est juste un aperçu des gymnastiques intellectuelles auxquelles vous serez amené à vous livrer pour pénétrer dans le château et terminer avec succès Maniac Mansion. Une aventure inoubliable..



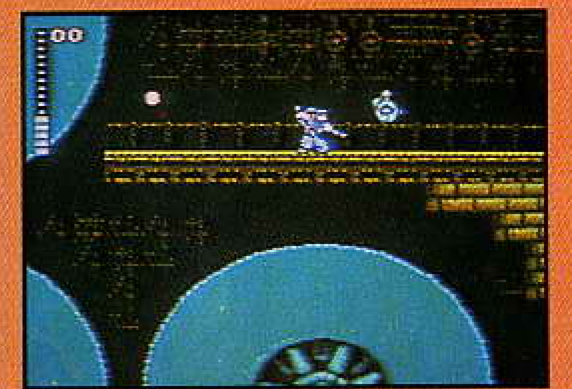
Entrez au coeur des ombres...

Les ombres cachent des secrets lugubres et de mauvaise augure; elles jouent des tours aux esprits les plus sains et sont synonymes de cataclysme et d'épouvante. C'est seulement en entrant dans les ombres que les terrifiantes illusions peuvent être vaincues. Mais Blue Shadow n'est pas une illusion. Il a non seulement l'intention de frapper de terreur le diabolique Empereur Garuda qui régit l'Amérique de sa main de fer, mais il veut le mettre hors d'état de nuire une bonne fois pour toutes...

Défendez-vous avec le Katana

Les pouvoirs de l'ombre

Les ninjas Blue Shadow sont en fait deux. Ils peuvent donc immédiatement apparaître et se battre à l'écran. Ils ont à leur disposition une grande variété d'armes et de techniques ninjitsu. A eux de rendre le pays plus agréable à vivre, en éliminant les êtres abjects qui leur barrent le chemin!



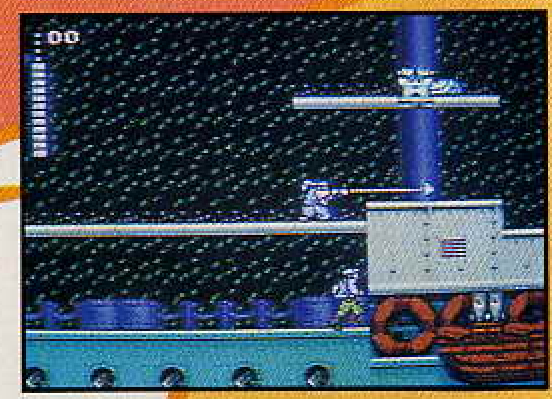


Attaquez à distance avec le Shuriken.

A la recherche des ombres

Les armes ne sont pas les seuls objets dont a besoin un farouche guerrier. Les fioles d'énergie cachées dans diverses boîtes vous remettent sur pied en cas de perte de vitalité. Vous pouvez également augmenter la puissance de votre arme... et les bombes ajoutent au jeu une note explosive!

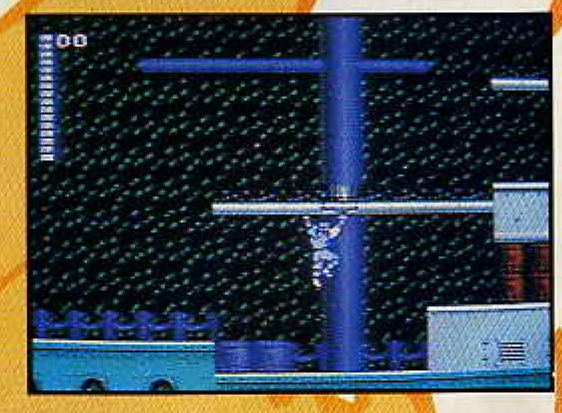




Faites tournoyer le Kusarigama dans tous les sens!

L'ombre de la splendeur passée

Les plus belles villes d'Amérique ont été soumises par l'empereur Garuda. Même les plus puissantes ont succombé, cédant le pas au système exécré par les démocraties. Mais maintenant les Blue Shadows sont là pour corriger toutes les erreurs des dernières années ...



Vos pouvoirs vous permettent de grimper sous les plates-formes.



Faites attention aux ninjas oranges "ambitieux"!

Etape un - le Port maritime

Le Port maritime abrite une flotte de bateaux abandonnés, vestiges d'une ère révolue. Sous les trombes de pluie qui s'abattent sur les ponts, les Blue Shadow doivent se battre sur les plates-formes glissantes, malmenant quiconque se met sur leur chemin et écrasant les premières défenses de l'Empereur.

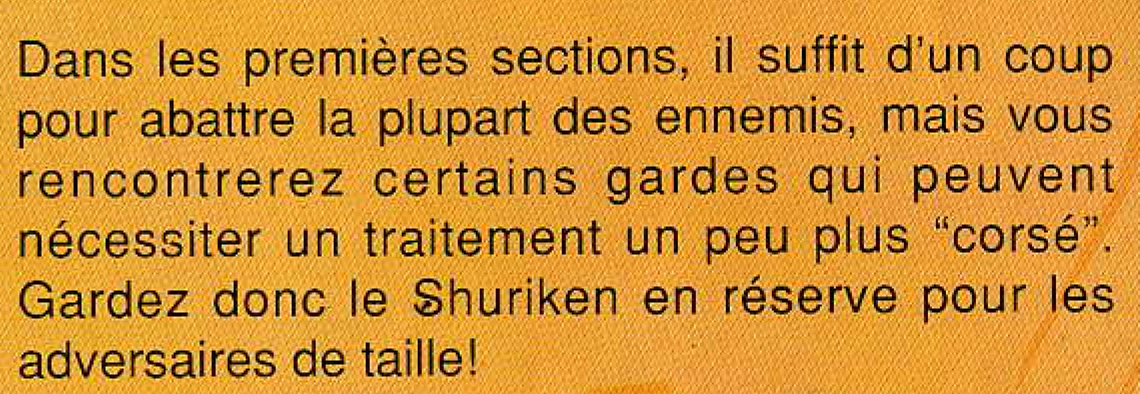
Dans les premières sections, il suffit d'un coup pour abattre la plupart des ennemis, mais vous rencontrerez certains gardes qui peuvent nécessiter un traitement un peu plus "corsé". Gardez donc le Shuriken en réserve pour les adversaires de taille!



Employez le Kusarigama pour attaquer les tireurs embusqués!

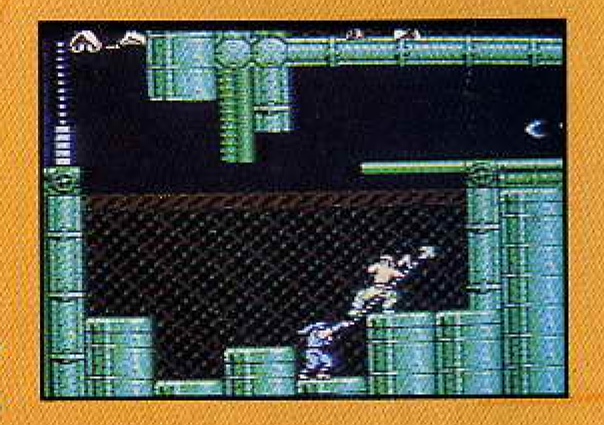


Faites un tour sur les rouages des moteurs du bateau!



Etape deux - Les égouts

Les ninjas surgissent de l'eau qui s'écoule dans le sous-sol et vous devez éviter des gaz toxiques qui sont projetés dans votre direction : l'aventure s'intensifie et passe vraiment ici à la vitesse supérieure. Utilisez le Shuriken pour exterminer les pattes de crabe dès le début puis servez-vous de votre chaîne pour vous débarrasser des tireurs embusqués. A la fin du niveau, vous serez aux prises avec un énorme tank qui, par contraste, vous fait paraître tout petit ainsi que le guerrier qui vous accompagne.



Attention aux boomerangs qui volent bas!

Le tank qui tue!

Etape trois - Les toits

Sur une toile de fond surréaliste, la troisième étape vous offre une action encore plus intense. J'espère que vous n'avez pas le vertige, car la distance entre le sol et vous est vraiment phénoménale! Maniez le Kusarigama pour venir à bout des tireurs embusqués et faites attention aux troupes en maraude!

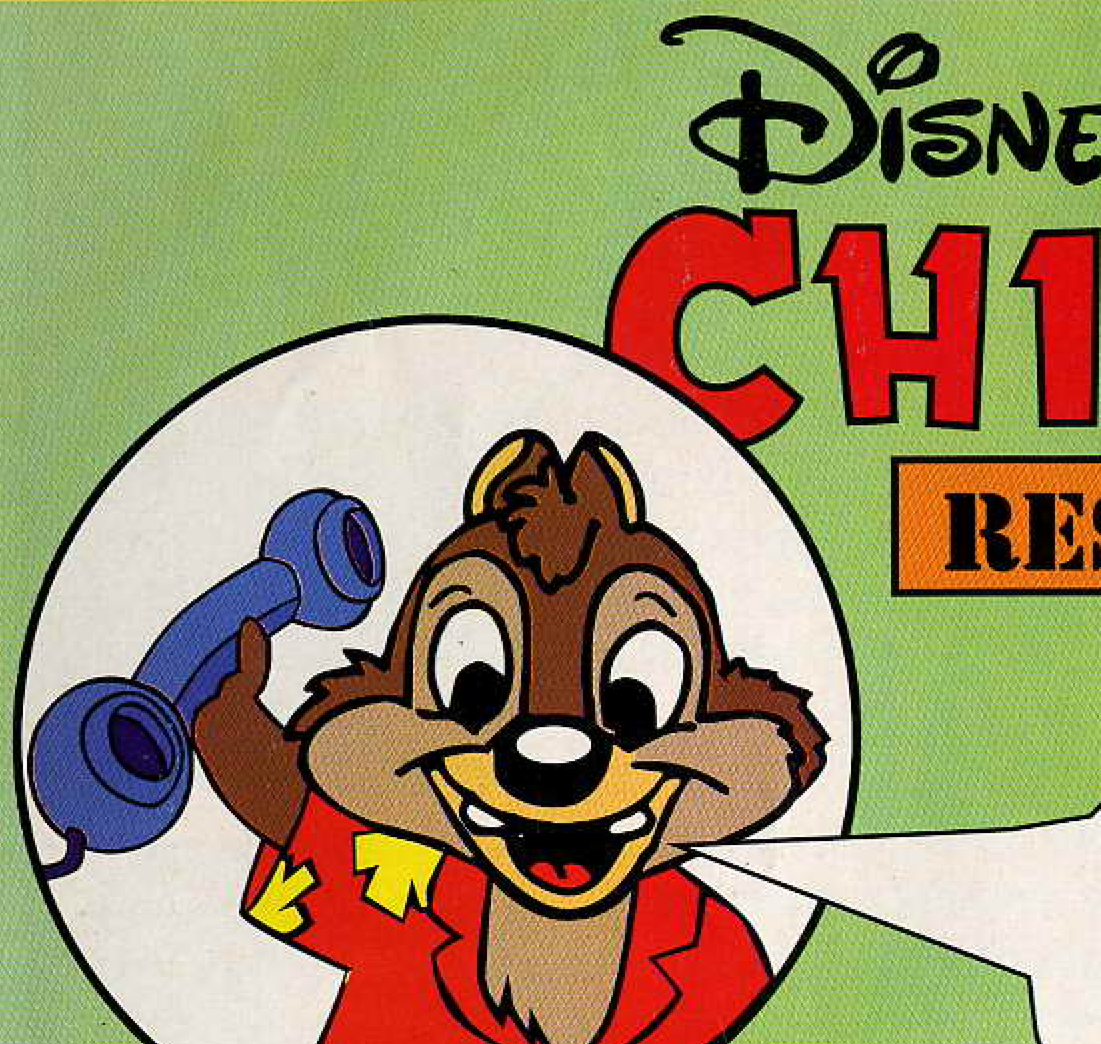
Cette cartouche de jeu sensationnelle vous offre deux autres niveaux palpitants! Nous sommes certains que vous adorerez les graphismes qui sont tout simplement superbes et la bande son qui, à elle seule, vaut le détour! Si vous cherchiez un titre avec lequel vivre des moments de suspense dément, vous l'avez : c'est "Blue Shadow". Amusez-vous bien.

Le combat sur les toits!





Disney's CHIP 'N DALE RESCUE RANGERS™



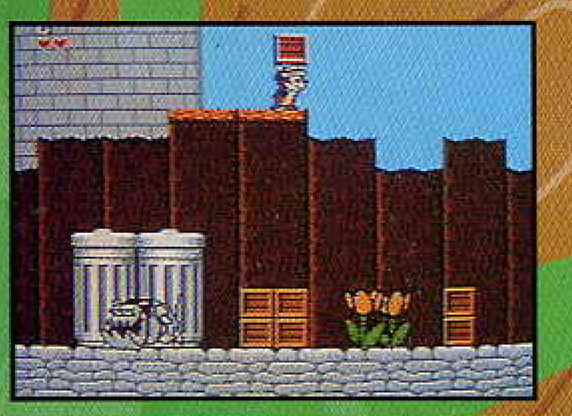
CHIP
OK, GANG, WE HAVE A NEW ASSIGNMENT. OUR CUTE LITTLE NEIGHBOR, MANDY,

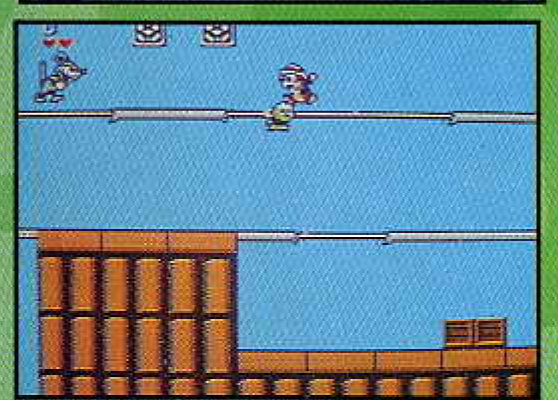


Rescue Rangers!

Les Rescue Rangers sont un groupe d'amis toujours prêts à prendre la cause de l'un des habitants de la forêt. Chacun d'eux possède des aptitudes différentes, et en tant qu'équipe ils sont imbattables!

TIC ET TAC - Les adorables écureuils toujours en train de courir dans tous les sens.
GADGET - Un sorcier de la technique - ses capacités inventives sont très recherchées.
MONTERREY JACK - Monty est toujours prêt à aider Tic et Tac à trouver les portes secrètes.
ZIPPER - Lorsque Zipper vole au dessus de Tic et Tac, il s'assure que rien ne vient les blesser.





Le domaine de Fat Cat (le gros chat)

"Rescue Rangers" abonde en niveaux colorés, tous pleins à craquer de dangers et d'une armée d'amis de Fat Cat. La progression de Tic et Tac va être ralentie quoique leur agilité leur permette de venir à bout d'un grand nombre de difficultés. Les véritables problèmes commencent lorsqu'ils rencontrent leur adversaire de toujours.

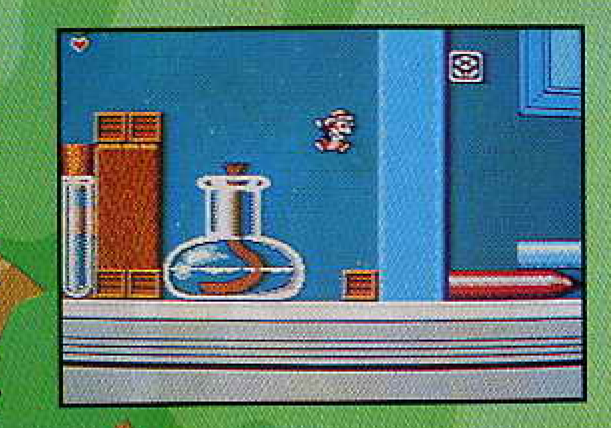
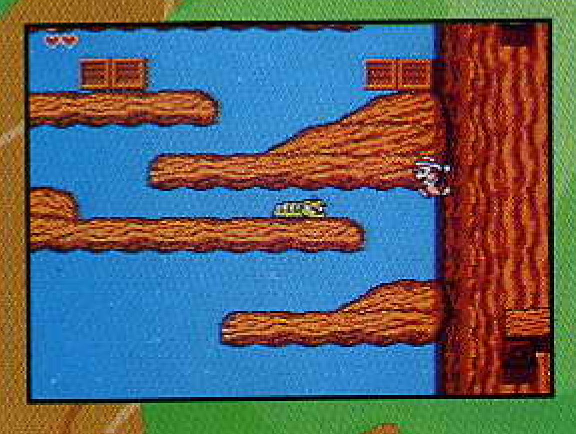
L'aventure commence dans le parc où chiens et rats mécaniques se tiennent à l'affût, prêts à arrêter votre mission avant même qu'elle soit commencée! Vous devrez vous en débarrasser en les bombardant de boîtes ou de tomates pourries... Ne ratez pas les étoiles ou les fleurs que vous trouverez sous vos armes de fortune, elles sont synonymes de bonus!



Une fois que vous êtes venu à bout des robots déchaînés et que vous avez surmonté la difficulté des câbles électriques cassés, vous pouvez entrer par effraction dans le laboratoire. Avec pour étonnante toile de fond les gigantesques appareils de laboratoire, les écureuils doivent d'abord s'occuper des rats avant de s'attaquer à l'une des machines cassées de Fat Cat... Une fois le désordre éliminé, rendez-vous dans la forêt où vous aurez à faire face à un autre groupe de gorilles de Fat Cat!

Un grand arbre surgit ensuite, mais il ne devrait pas être trop difficile d'y grimper pour nos petits amis à poils. Ils rencontrent, au cours de leur escalade, Ninja Flying Squirrels (les écureuils ninja volants) et quelques vers dont la vue fait frissonner : ils peuvent faire voltiger les écureuils dans l'espace.

L'aventure ne s'arrête pas ici. Tic et Tac seront appelés à s'occuper des Shapechangers dans les cuisines d'un restaurant, à les faire se tenir silencieux dans une bibliothèque infestée de kangourous et à confronter des jouets pervers dans un grand magasin. Lorsque la première carte est terminée, une autre se présente avec un nouvel ensemble de défis. Il n'est pas de tout repos d'être un Rescue Rangers.

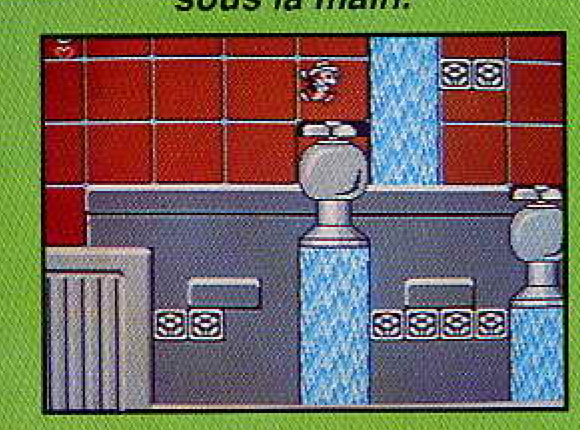
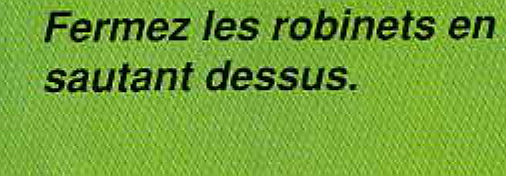

Les défis des écureuils!

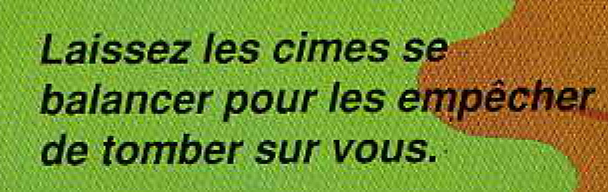
Tic et Tac se sentiront vite à l'aise dans cet environnement mais il y a quelques mystères que les Rescue Rangers doivent aider à résoudre. Voici quelques techniques qui les mettront sur la voie...


Débarrassez-vous des ennemis en jetant sur eux tout ce qui vous tombe sous la main.


Attention aux étincelles sur les câbles électriques cassés. Calculez vos sauts minutieusement!


Jetez des boîtes pour vous débarrasser des ennemis au dessus.



Fermez les robinets en sautant dessus.



Laissez les cimes se balancer pour les empêcher de tomber sur vous.







STAR WARS

Il y a longtemps...

En 1975, pour être précis, Star Wars fit son entrée dans les cinémas et modifia pour toujours les films de science-fiction. Ses trucages hyper sophistiqués et ses fantastiques scènes d'action clouèrent d'admiration les fans du cinéma sur le bord de leurs fauteuils ... Beaucoup d'entre eux y retournèrent encore et encore. Désormais, "Star Wars" est sur la NES. Il est pratiquement certain que le jeu obtiendra le même succès phénoménal que le film .



Dans le landspeeder

Le Monde de Tatooine

La Tatooine est un peu plus qu'un désert balayé par le vent, ce monde est dominé par l'Empire. Les cavernes sont un havre pour les parias qui n'accueillent pas gentiment les visiteurs... mais, néanmoins Luke et C3PO doivent l'un et l'autre y chercher le droïde qui manque.



R2D2 est retenu prisonnier

Emmenez-le à la Grotte de Obi-Wan Kenobi pour obtenir plus d'informations. Obi a aussi votre sabre de lumière!

Après un voyage en landspeeder à travers le pays, l'action bascule (littéralement) lorsqu'il entre dans une grotte. Non seulement il y trouvera R2D2 mais une foule d'objets utiles...





Combattez vos ennemis au sabre ou au révolver.



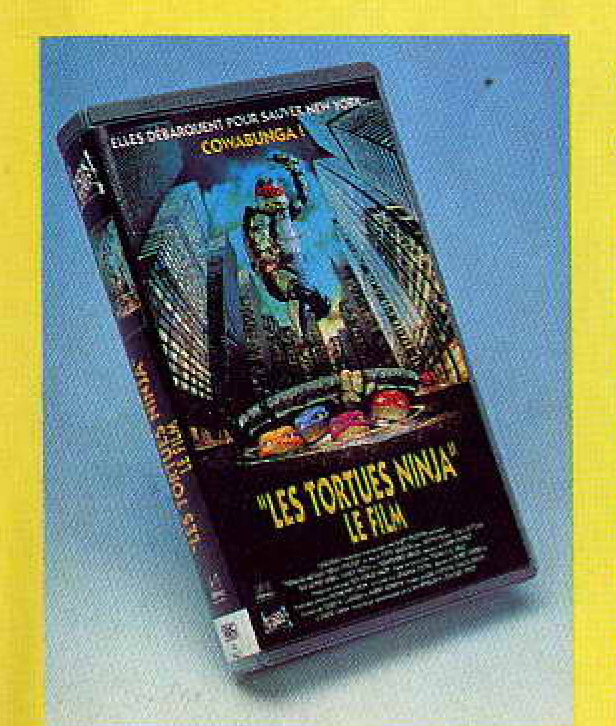
Réunissez autant de boucliers de protection que vous pouvez pour le Millennium Falcon!

Si Luke doit apprendre tout ce qu'il doit savoir sur l'Empire, il lui faudra chercher dans tous les recoins. Des accélérateurs d'énergie et de l'énergie supplémentaire peuvent être trouvés dans différents endroits - vous allez sûrement en avoir besoin pour vous débarrasser des troglodytes.



Attention aux énormes Tushen Raiders!

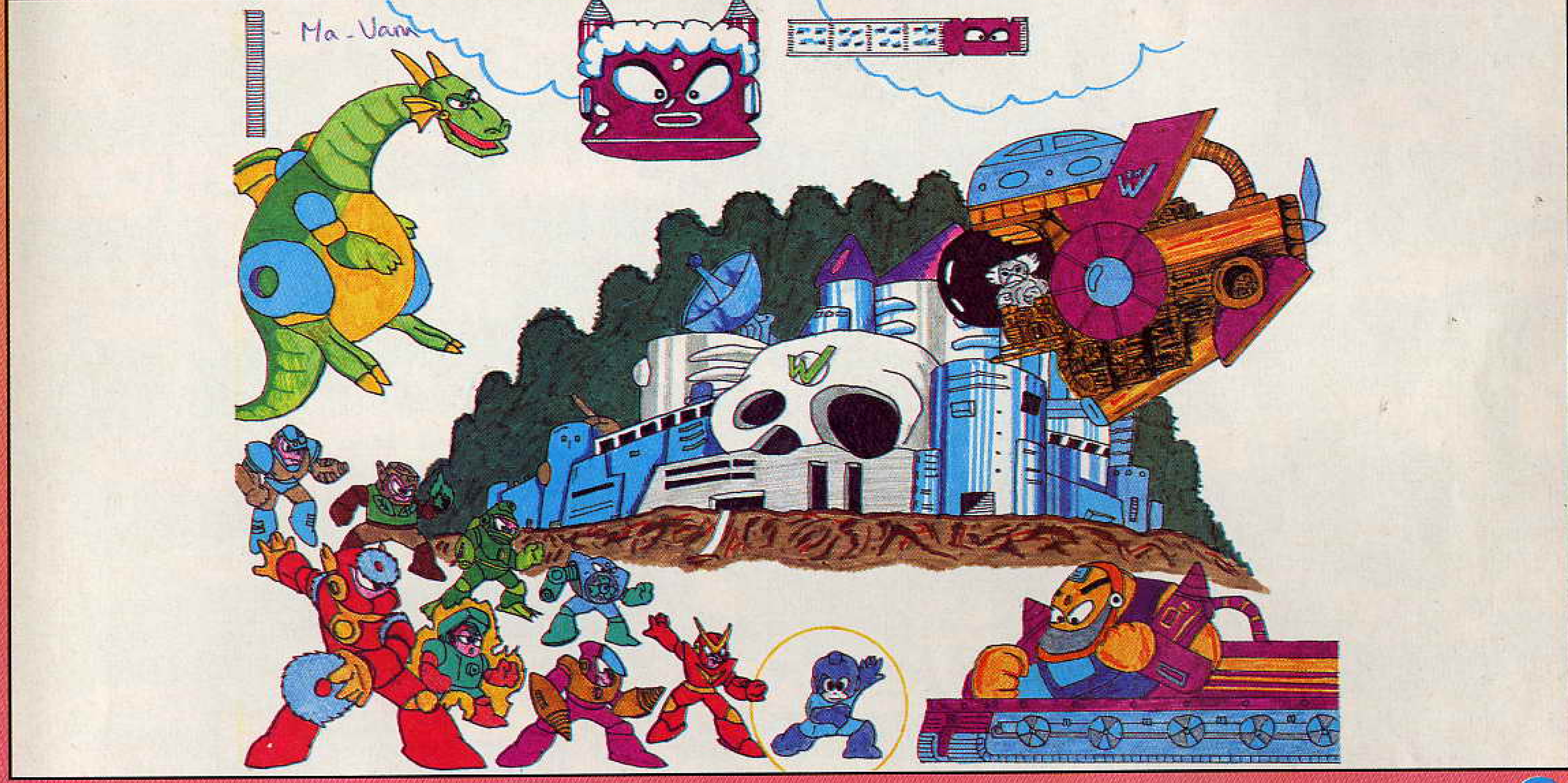




Gagnez la cassette vidéo du film "Les Tortues Ninja" en nous envoyant vos plus beaux dessins. Un tirage au sort aura lieu parmi les dessins retenus et 10 gagnants recevront un cadeau. Les 4 ou 5 premiers verront leurs dessins imprimés dans le magazine.



1



2



3



4

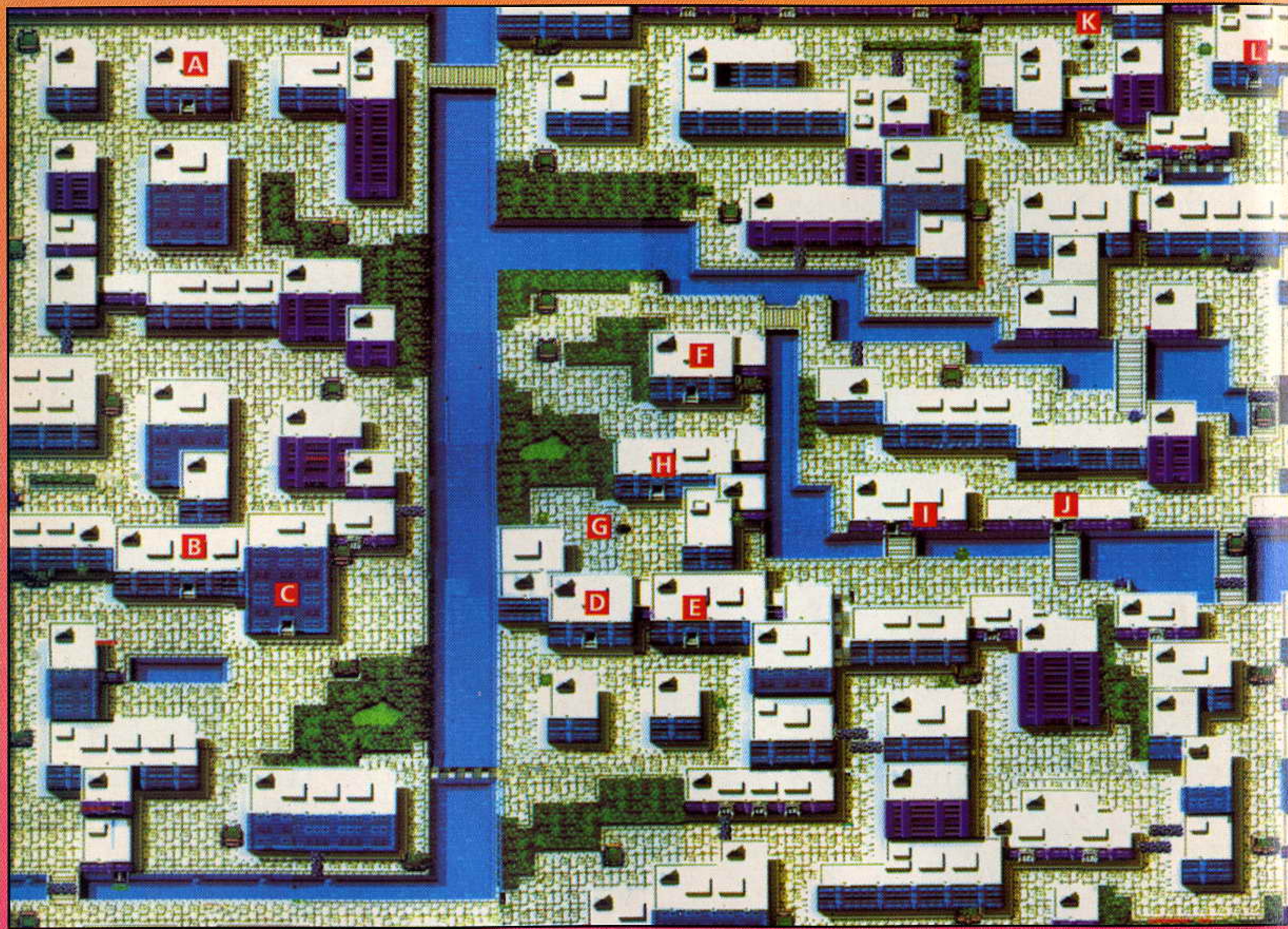
Les gagnants sont:

1 Muriel Elineau
2 Ma Vana
3 Thomas Constant
4 Elsa Duchatelle
5 Nicolas Dandréa
6 Raphaël Sadoux
7 Pierre Bouillon
8 Michel Valette
9 Christian Doumergue
10 Samuel Bonifacio

La libération de Splinter



Vous avez désarmorcé les bombes du niveau 2, c'était de la rigolade!
Mais la libération de Splinter semble vous poser pas mal de petits problèmes. Pour vous aider à circuler dans les rues de New York, voici une carte et même un itinéraire conseillé.
Quelques conseils:
N'oubliez pas de grignoter des pizzas si vous vous sentez un peu faible.
Faites sauter les barrages à coups de missiles et détruisez vos ennemis grâce au Kai. Une fois que vous aurez libéré Splinter, les cordes vous seront indispensables pour accéder au niveau 4.



Particularité de chaque lieu:

A: missiles, pizzas
B, C: kais, cordes, passage de l'un à l'autre
D: cordes, pizzas, mène au E
E: Si une de vos tortues est tombée aux mains du Foot Clan, courez vite la libérer.
F, G: pizzas, passage de l'un à l'autre
H: votre but, il vous reste à libérer Splinter et à détruire les Mégaturtles
I, J: pizzas, kais, passage de l'un à l'autre
K, L: pizzas, passage de l'un à l'autre

Itinéraire conseillé

Récupérez des missiles en A, puis rendez-vous en C. Emparez-vous du Kai et n'oubliez pas les cordes. Traversez F et G puis allez en H. Vous y êtes, alors il ne vous reste plus qu'à délivrer Splinter. Les cordes vous seront utiles au niveau 4.

Les plans des autres niveaux figurent dans le Nintendo Player N°1. Pour plus de renseignements contacter: MSE 31 rue Ernest Renan, 92130 Issy les Moulineaux.





Retrouvez Mario sur les routes de France et participez à la plus grande compétition de jeux vidéo jamais organisée en France par Nintendo: l'OPEN NINTENDO.

Au volant d'un semi-remorque géant, Mario part en tournée, alors ne le manquez surtout pas lorsqu'il passera dans votre ville. Vous retrouverez son itinéraire dans le Magazine du Club mais vous pourrez également suivre les étapes du Nintendo Super Tour sur le Minitel en tapant 3615 code Nintendo ou bien en téléphonant au SOS: (1) 34.64.77.55.
Le podium du Nintendo Super Tour accueillera 80 joueurs simultanément. Vous pourrez vous entraîner sur la célèbre console NES et sur le Game Boy™.

Battez-vous pour le titre de Champion Nintendo 92!

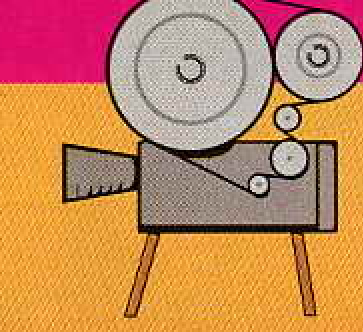
A chaque étape les concurrents de l'Open Nintendo se mesureront par groupes de 10 sur une compilation spéciale de 3 jeux Nintendo. A la fin de chaque période de jeu, les scores seront saisis et celui ou celle qui aura réalisé le meilleur score sera sacré Champion de l'étape et pourra participer aux finales.

Comment participer à l'Open Nintendo?
- Sur place: Rendez vous à l'accueil et remplissez un bulletin de participation.
- Chez votre revendeur Nintendo: Sans la moindre obligation d'achat, demandez une invitation et présentez vous à l'accueil du Tour.
- Vous êtes membre du Club: découpez le bulletin ci-dessous, remplissez le et présentez-vous à l'accueil du Tour.
A très bientôt!



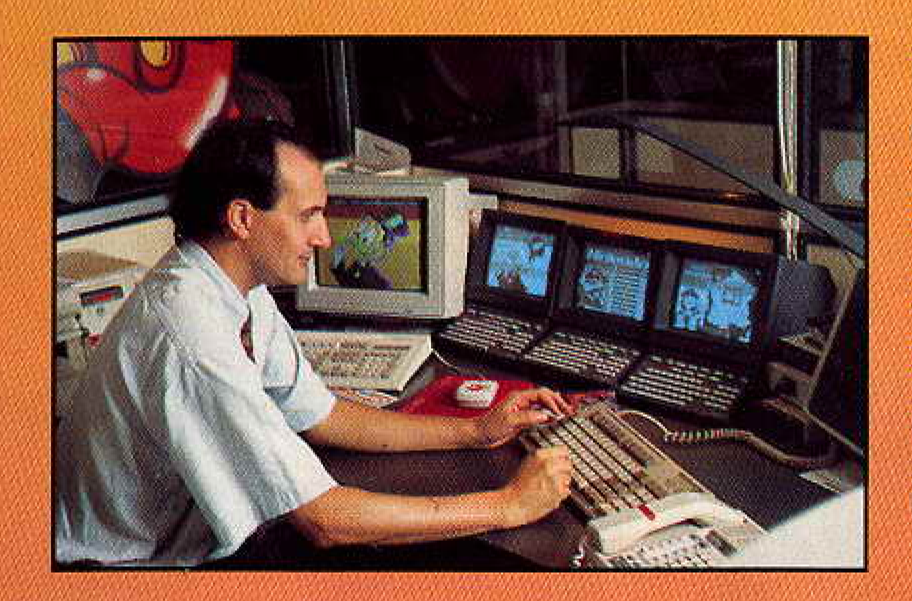
Bulletin de participation à l'OPEN NINTENDO
Nom:................................Prénom:.............................Tel:..............................
Adresse:..
Code postal:.........................   Bureau distributeur:..

Présentez-vous à l'accueil du Nintendo Super Tour 92 avec ce bulletin réservé aux membres du Club Nintendo et vous serez prioritaire.

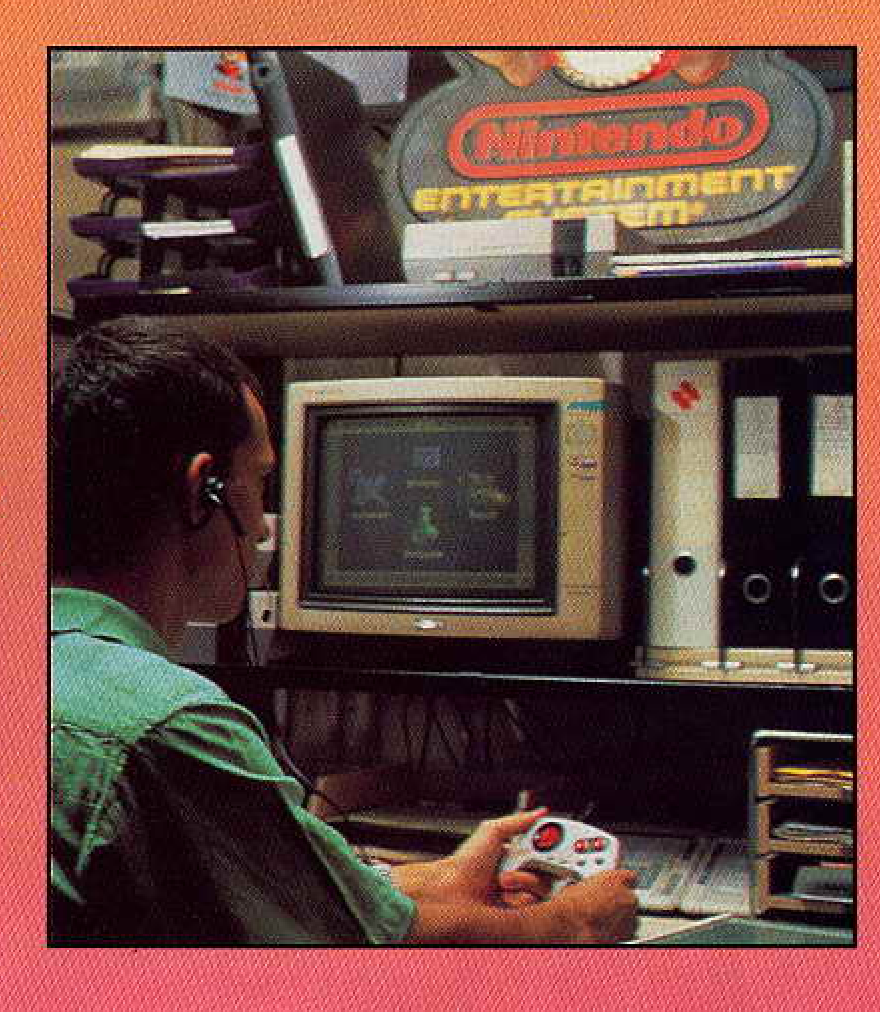


Hey,

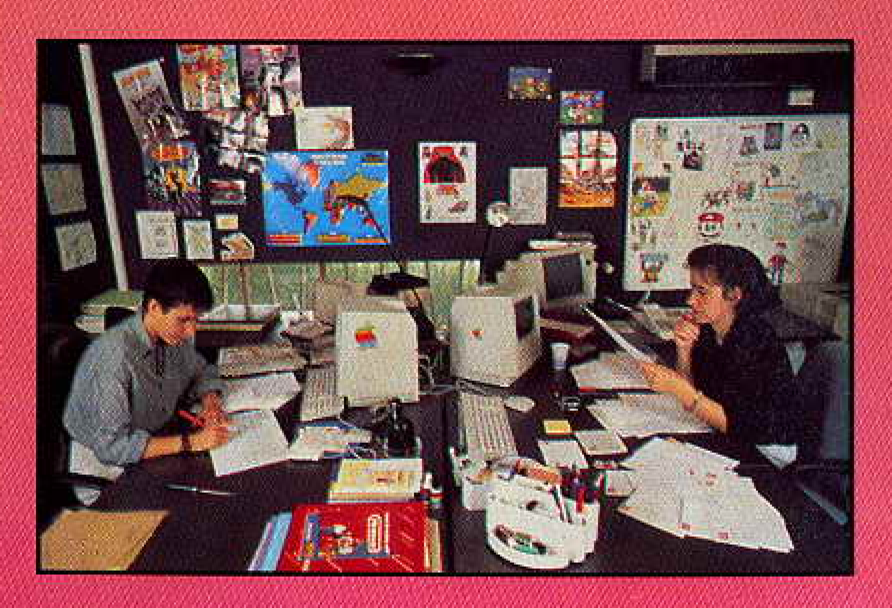
les mordus, vous êtes en panne dans un jeu, vous voulez tout savoir sur les nouveautés, vous avez tout simplement envie de bavarder, alors laissez moi vous présenter un peu ma super équipe.



Tapez 3615 code Nintendo et venez me rejoindre sur le Minitel dans la rubrique "DIR". Je réponds en direct à toutes vos questions. Ce n'est pas tout: vous pouvez choisir de m'adresser des messages top secret ou créer une BAL (boîte aux lettres) que d'autres Nintendomaniaques viendront consulter. A tout de suite!



"Comment récupérer la croix dans le Palais 6 de Link, Est-il prévu de sortir Super Mario Bros 4?" Si une question vous turlupine, appelez le SOS Nintendo au (1) 34.64.77.55 du lundi au jeudi de 9h à 19h, le vendredi et le samedi de 10h à 18h. Une équipe de 50 personnes est à votre service pour vous renseigner alors n'hésitez pas.



Et si vous avez un peu de temps, prenez la plume pour nous écrire. Gagnez des lots en nous envoyant vos meilleurs scores, vos astuces, votre Top 10 et vos plus beaux dessins. J'adore recevoir du courrier et je me ferai un plaisir de répondre à toutes vos lettres. Mon adresse: Club Nintendo B.P. 14 - 95311 Cergy-Pontoise Cédex.

Saviez-vous que le Club Nintendo avait une renommée internationale! Il existe d'autres clubs en Angleterre, en Allemagne, en Belgique, en Hollande, en Italie, en Espagne et même en Finlande. Alors si vous avez envie d'un correspondant étranger, faites le nous savoir et nous ferons tout notre possible pour vous aider à en trouver un.



L'Alliance rebelle



Un des points forts du jeu est la précision avec laquelle il suit le film presque scène par scène! De même, tous les principaux acteurs sont présentés, chacun d'eux avec ses qualités et ses caractéristiques personnelles.

LUKE SKYWALKER - Luke est le héros. Armé de son fusil et de son épée de lumière il est vraiment une "force" dont il faut tenir compte.

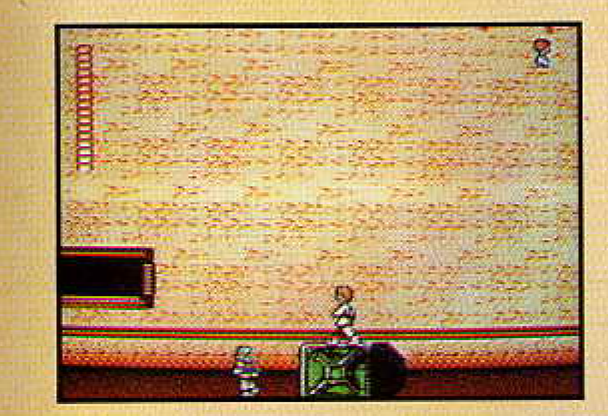
HAN SOLO - Han se pavane dans un bar proche et c'est un vrai crack (et une tête chaude). Il est le capitaine du Millennium Falcon.

PRINCESS LEIA - Leia se trouve sur l'Etojle de la Mort où elle est détenue en otage par l'Empire. Deux robots lui sont envoyés pour l'aider.

C3PO - C'est un très gentil garçon (quoiqu'un peu mécanique) mais il est enclin à une panique très peu robotique! Il traduit également les bips-bips de R2D2.

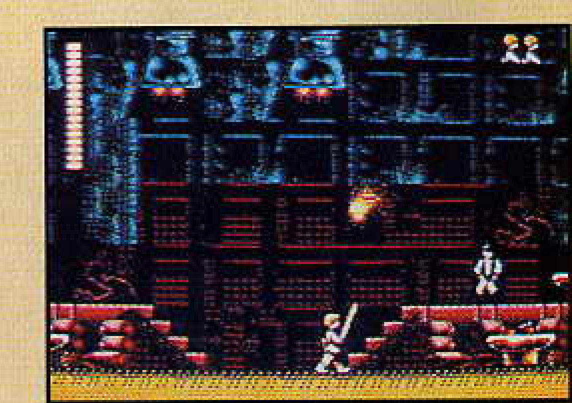
R2D2 - R2D2 est le roi des ordinateurs. Dans son désir d'aider Leia, il projette son hologramme.

OBI-WAN KENOBI - La force habite certainement ce personnage. Il met ses pouvoirs au service de Luke et de ses amis.



Les troupes d'assaut ne sont que le début de vos problèmes!

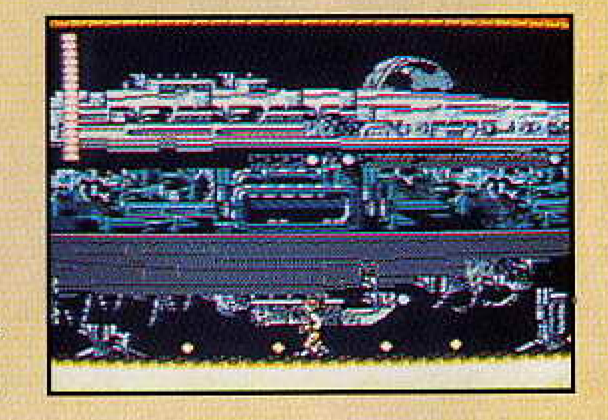
A l'intérieur de Mos Eisley

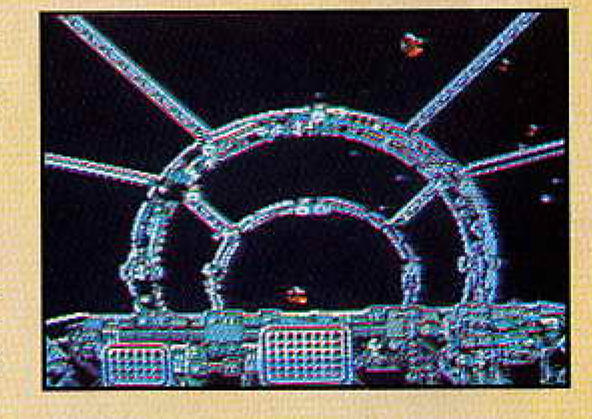


Premier arrêt, le bar! Ceci est le local fréquenté par Han Solo et comme il possède le Falcon, Luke aura besoin de l'entraîner au loin pour le recruter .

Les troupes d'assaut et les Jawas gardent le chemin vers le hangar mais avec l'aide de Han, Luke ne devrait pas avoir trop de problèmes à atteindre le Falcon!

En route pour l'Etoile de la Mort





Pour aider les rebelles, Luke doit atteindre l'Etoile de la Mort, obtenir les plans des mains de la princesse Leia et détruire ensuite la monstruosité. C'est plus facile à dire qu'à faire. Il lui faut d'abord éviter un système de planétoïdes qui menacent de détruire le Falcon. Seuls les pilotes les plus habiles survivront à cette attaque terrifiante!

Cependant, s'il atteint ce point, il sera rattrapé par l'Etoile de la Mort et la seconde partie de cette gigantesque aventure commence! Luke peut-il se frayer un chemin au delà des troupes de l'Empire et trouver la Princesse Leia avant d'échapper aux griffes de l'Etoile de la Mort ? Est-ce possible de détruire à distance la station spatiale géante ? Utilisez la force et cela peut arriver!

"Star Wars" est un jeu absolument géant et l'une des meilleures adaptations de film existant à l'heure actuelle. A ne manquer à aucun prix!

NORTH AND SOUTH

Le soleil se lève et déploie sa lumière dorée sur les plaines silencieuses de l'Amérique centrale. Un clairon solitaire sonne au loin tandis que la cavalerie sort de la forteresse en galopant vers un autre jour de combat...

Nous sommes en 1861 et la guerre civile déchire l'Amérique. Les Etats du sud, sous la pression que le Président Lincoln nouvellement élu exerce pour abolir l'esclavage, ont formé leur propre gouvernement (les Etats confédérés d'Amérique) et attaqué les Etats du Nord. C'est le début d'une guerre longue et sanglante avec les Unionistes du Nord.

Répartition des forces

Le Sud

Les Etats sudistes sont sous la présidence de Jefferson Davis qui a désigné le Général Lee pour commander les forces confédérées. Les Sudistes sont moins importants en nombre et moins bien équipés techniquement que les forces nordistes.



Le Nord

Les Unionistes du Nord sont conduits par Abraham Lincoln et leur décision d'abolir l'esclavage déclenche la réaction agressive du Sud, ce qui conduit à la Guerre civile. Le général Grant dirige les forces de l'Union qui ont les Dieux de leur côté.

Stratégie



L'art de la stratégie est d'une grande importance pour prendre efficacement le contrôle sur les terres de l'opposition et arrêter leur avance. Planifiez vos déplacements avec une précision toute militaire et évitez autant que possible les confrontations tout en augmentant vos territoires.



Par dessus le mur

Si vous réussissez à vous emparer de la forteresse, vous renforcerez votre prise sur l'issue de la guerre. Frayez-vous un passage à travers les troupes ennemis et plantez votre drapeau sur les remparts.



A l'attaque du train!

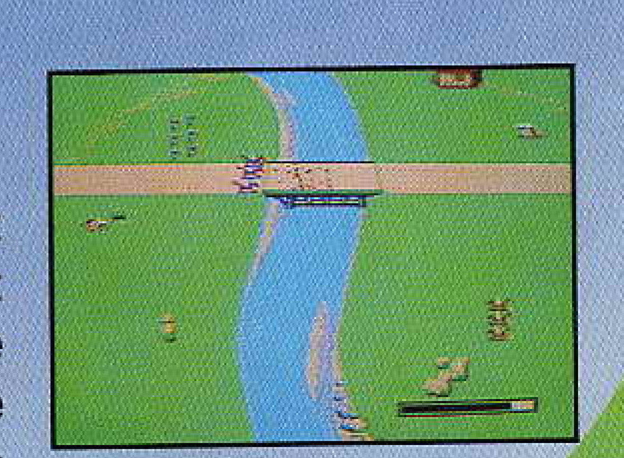
Attaquez le train qui file à toute allure et exterminez les gardes pour atteindre la locomotive. Vous pouvez maintenant réquisitionner l'or de l'ennemi et renforcer vos armées.

Corps à corps



Défendez le pont!

Si l'ennemi usurpe vos terres ou si vous passez sur les leurs, une bataille s'engage. Vous devrez rallier vos troupes et assumer vos positions de combat au fur et à mesure de la progression de l'ennemi. Vous pouvez choisir l'unité que vous voulez diriger entre l'artillerie, l'infanterie ou la cavalerie.

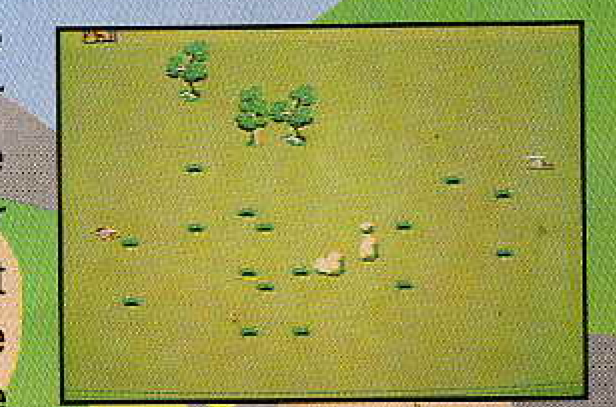


Chargez!



Utilisez le canon pour tirer dans le canyon

Selon les forces que l'ennemi déploie contre vous, vous devez décider du meilleur plan pour vous en débarrasser. Il est toujours prudent de placer une unité d'infanterie près du pont pour éliminer toutes les forces ennemies qui veulent le traverser. Envoyez rapidement votre cavalerie pour se mesurer avec elles. Après la charge de la cavalerie, faites donner le canon! Tout en développant cette stratégie, n'oubliez pas de vous tenir toujours au courant des déplacements de l'ennemi, et notamment de son artillerie. Si nécessaire, rusez et n'hésitez pas à employer des subterfuges.



Victoire!

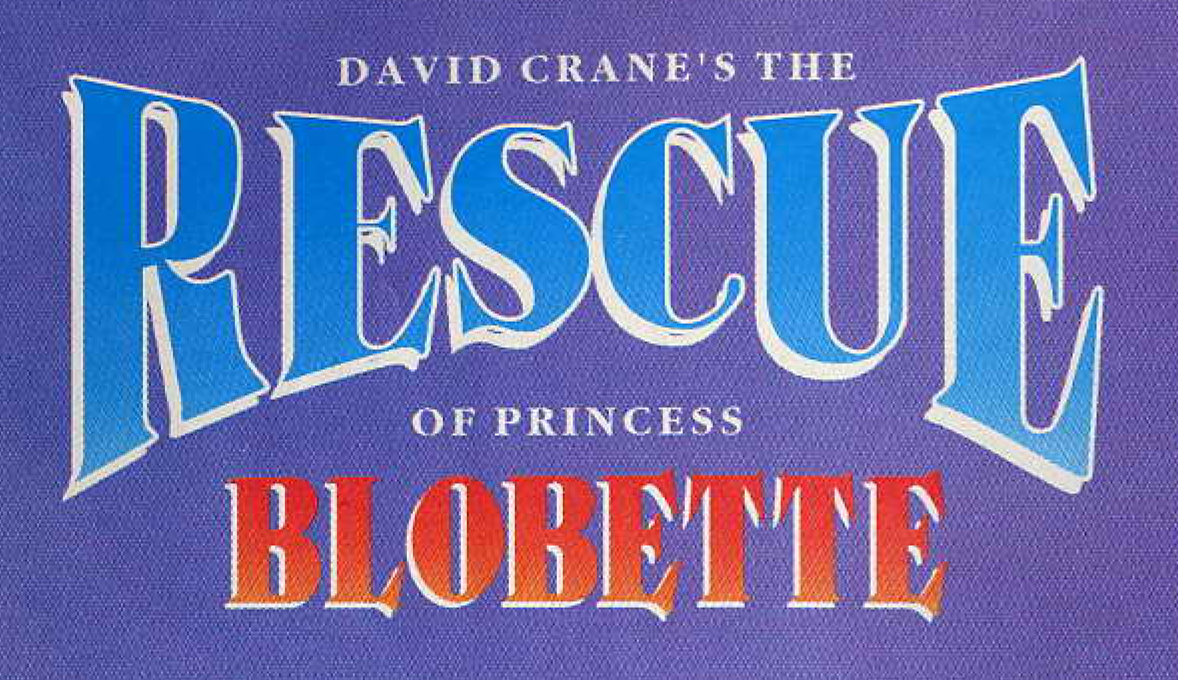
Déchaînement des éléments ou attaques des Indiens

Avant de commencer la partie, vous pouvez décider de faire entrer dans le conflit quelques éléments métérologiques ou humains qui peuvent changer le cours de la guerre. Des tempêtes viendront alors perturber le déroulement des batailles... certains seront déroutés et... mouillés!





Si vous choisissez "Indian", les Indiens pourront à l'occasion attaquer des unités de l'armée dans les états voisins et les Mexicains pourront bombarder le Texas... Cela aura forcément des conséquences sur l'armée qui aura le malheur de se trouver là! Enfin, si vous sélectionnez "ship" (bateau) des renforts venus d'Europe débarqueront en Caroline du Nord. Quelle que soit l'armée qui contrôle cette zone, elle bénéficiera des troupes supplémentaires qui arrivent...



Les maniaques de la NES connaissent déjà "A Boy and His Blob". C'est maintenant au tour des fans du Game Boy™ d'accueillir l'un des jeux les plus originaux de l'année passée.

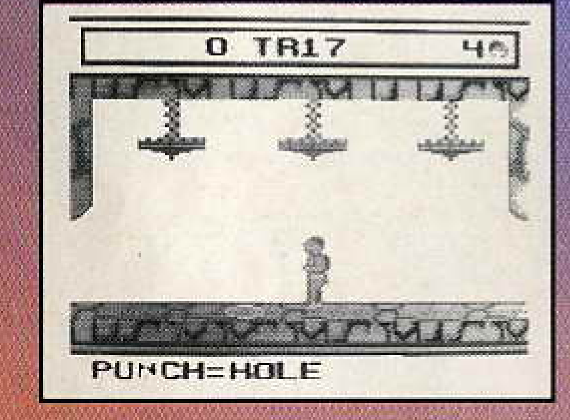
Il y a des bonnes et des mauvaises nouvelles: la bonne c'est que la nouvelle version du jeu est une aventure totalement nouvelle, qui passionnera autant les experts que les débutants; la mauvaise est que la Princesse dont Blob est amoureux a été kidnappée...il s'est donc promis de la libérer.

LICORICE=LADDER

Grimper à l'échelle de réglisse

Le pouvoir de la boule de gomme

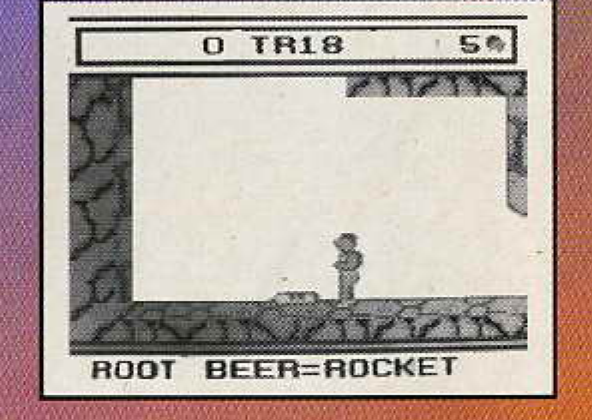
Comme la plupart des lecteurs du Club Nintendo le savent déjà, Blob se jette sur les boules de gomme qui lui sont lancées, chaque saveur différente ayant un effet distinct sur le petit extra-terrestre. Cette particularité vous aide à vous sortir des situations les plus périlleuses. Ne manquez pas d'essayer chaque boule de gomme et d'apprendre comment les utiliser au mieux!



Faire un trou dans le sol

Début de la recherche

L'action se situe dans un château et ses alentours; ils débordent littéralement de pièges tortueux et de dangereuses machines infernales. L'aventure commence près du sommet d'une grande tour et à partir de là vous devez explorer chaque pouce de la forteresse voisine pour trouver la Princesse Blobette!



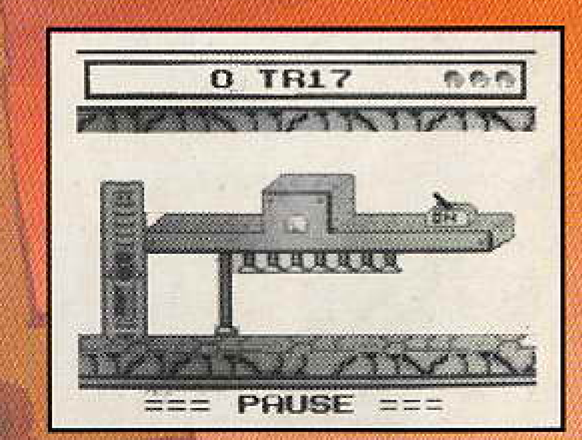
Partir comme une flèche dans une fusée-bouteille

Vous devez tout d'abord trouver quelques boules de gomme supplémentaires: un saut rapide de trempoline vers la pièce du dessus doit vous permettre d'y pourvoir. Puis vous devrez utiliser le parapluie pour descendre en douceur dans les pièces en dessous, car un simple saut vous conduirait à un atterrissage un peu rude!

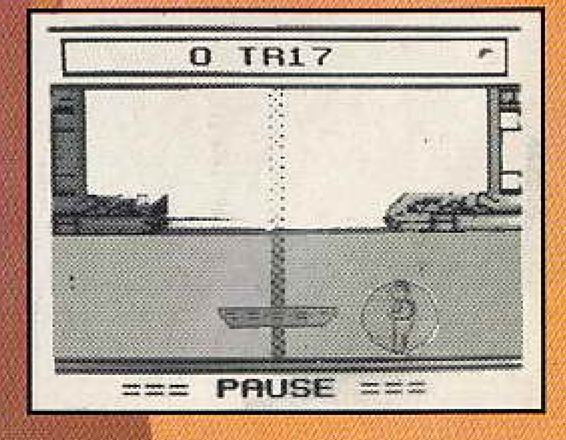
A partir de là, vous allez commencer à avoir quelques problèmes. Il vous faut, par exemple, lancer une clé à molette dans une machine plutôt brutale et utiliser ensuite la prise pomme pour désactiver un champ magnétique. Certaines énigmes sont logiques, d'autres pas, mais, ne l'oubliez jamais, un problème de par sa nature même comporte toujours une solution!

Un condensé de plaisir portable

"Rescue of Princess Blobette" est encore un jeu exceptionnel réalisé spécialement pour le Game Boy™. L'animation superbe, le graphisme très clair, la bande son hyper amusante, l'ingéniosité de l'intrigue et l'originalité du scénario en font une cartouche de jeu dont on ne peut pas se passer!



Utilisez l'échelle pour éteindre l'interrupteur.



Lancez une clé à molette dans les rouages

BOULDER DASH

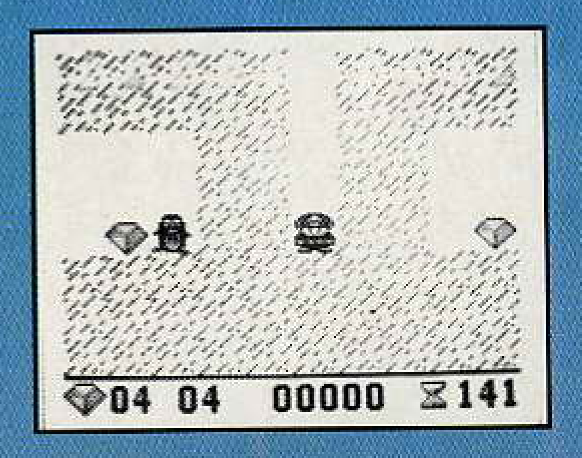
Regarde, Mario, voici un nouveau héros qui commence à passer sa tête par la porte. Rockford est déjà devenu célèbre avec la version NES de Boulderdash ; il s'apprête à envahir le Game Boy™ et à y apporter tout son dynamisme très... particulier.

L'idée de base est de réunir tous les diamants sur l'écran, tout en évitant les gros cailloux qui tombent et tous les animaux étranges et merveilleux qui errent sur chaque écran. Quatre mondes, dont chacun comporte cinq niveaux, attendent notre héros en herbe, mais soyez-en bien conscient : non seulement le rythme de l'action de "Boulderdash" est extrêmement rapide, mais ce jeu exige que vous donniez le meilleur de vos capacités intellectuelles si vous voulez réussir sur certains niveaux vraiment difficiles.

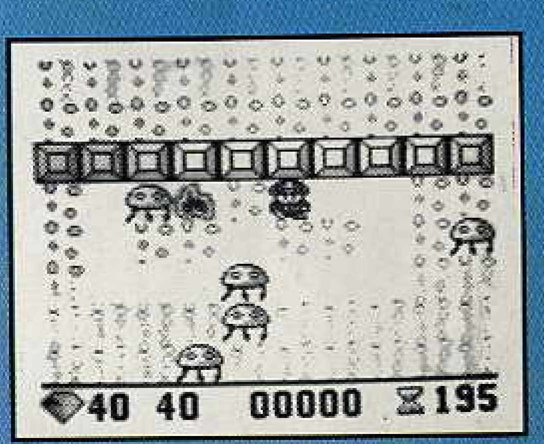
Les seuls moyens de défense de Rockford sont sa vitesse et son fantastique talent de pousseur de rocher. L'extermination de certains ennemis vous fera gagner des diamants en bonus, mais restez loin des explosions!

Une fois que vous avez réuni assez de diamants, vous pouvez passer à l'étape suivante où vous attend une aventure encore plus stratégique. "Boulderdash" est un jeu tout à fait extraordinaire, non seulement il est très sympathique mais il est aussi très varié.

Ecrasez les ennemis pour gagner des diamants!



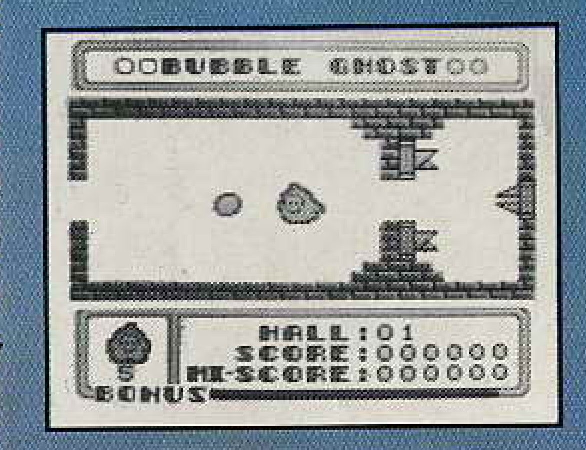
Prenez l'amibe au piège!



Glissez autour du Monde de glace.

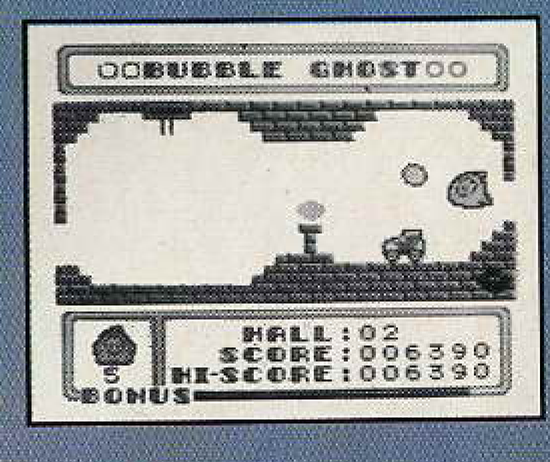


Lorsque le jour est tombé et que la chasse est terminée, les fantômes aiment se relaxer... Quel meilleur moyen d'apaiser la pression du travail d'un revenant que de vérifier les cellules du cerveau et leurs réflexes! Notre adorable petit fantôme a trouvé un bon moyen de s'amuser et de passer agréablement ces moments d'accalmie...



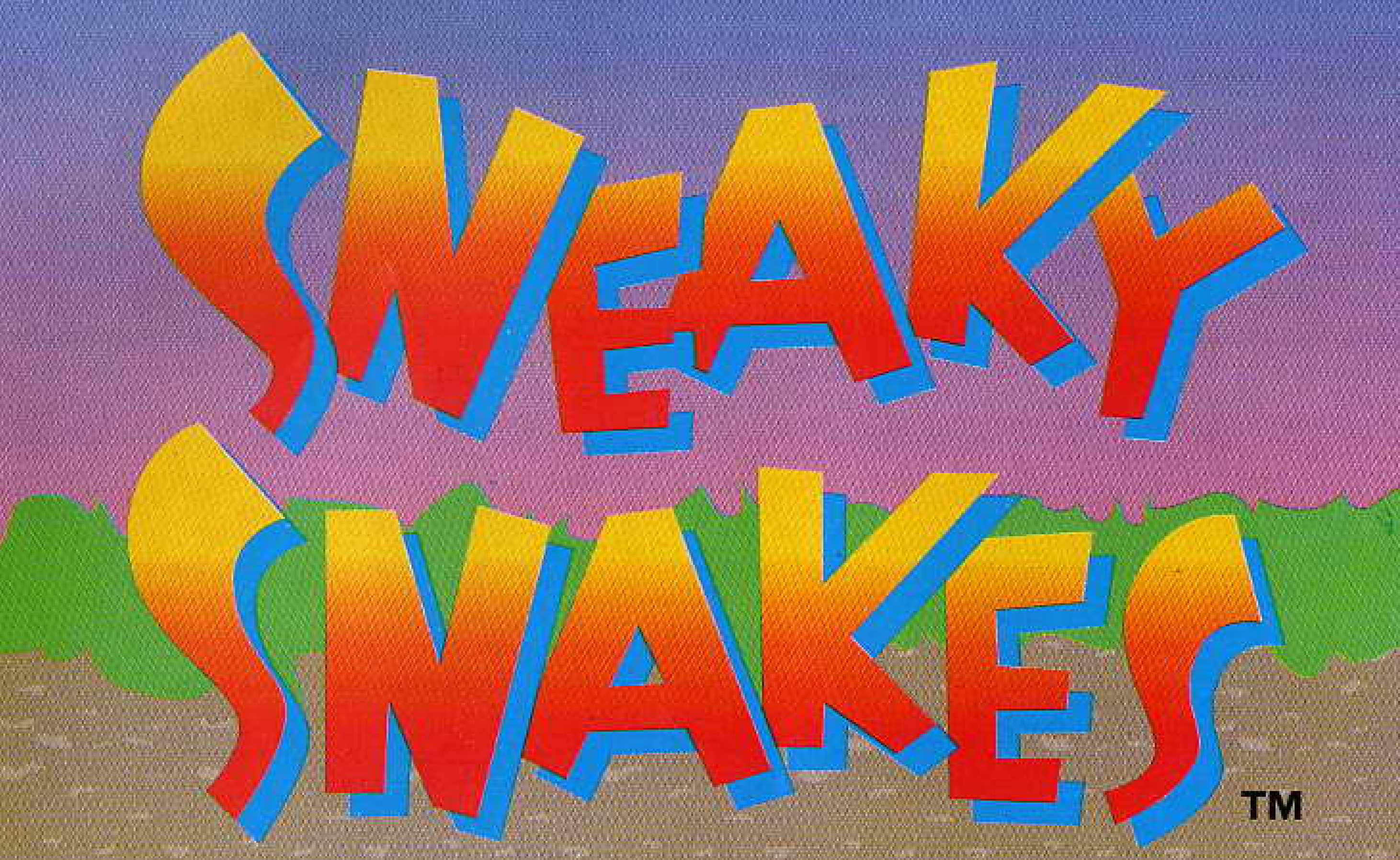
Soufflant et haletant

Donnez un coup de main à notre fantôme pendant qu'il s'efforce de diriger une petite bulle autour du labyrinthe, dans les différentes pièces de la maison hantée. Prenez soin de tous les dangers qui peuvent faire exploser la bulle et réduire ses efforts à néant : bougies vacillantes, pointes acérées, plantes grimpantes tortueuses, lames plutôt coupantes du ventilateur électrique! Cependant, de son souffle léger, notre petit fantôme n'est pas seulement capable de guider la bulle dans n'importe quelle direction, il peut aussi éteindre toutes les bougies et lancer la note juste à partir d'une trompette qu'il trouve par hasard près de lui!



Soufflant les animaux hantés

Chaque salle de cette demeure hantée présente à notre fantasmagorique héros un défi nouveau et incroyablement difficile. Des pièges dangereux se dressent au détour de chaque tournant alors que vous devez exercer une pression sur la bulle pour la faire passer à travers un minuscule passage. Le fantôme aura peut-être du mal à soutenir son propre intérêt, mais il y a toutes chances que vous vous amuserez beaucoup, des heures et des heures durant...



La vengeance du reptile

Le monde serait-il devenu fou? Ce sacré Nibbler a kidnappé ma copine, Sonia Snake. Je n'ose à peine vous dire ce qu'elle devient... Nibbler la retient prisonnière... Je suis parti à son secours... J'espère que je peux compter sur votre aide.

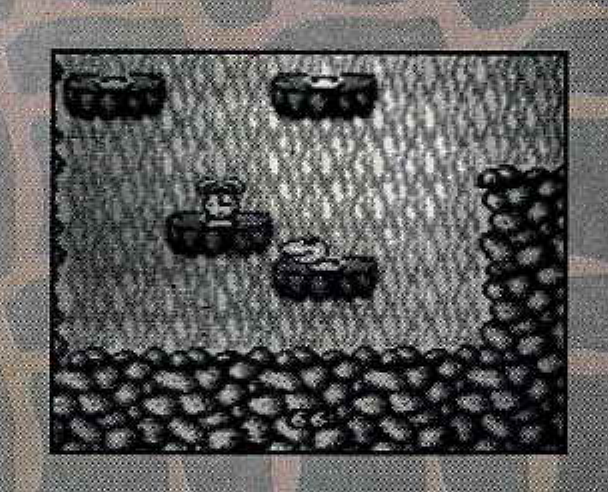
Grignotez ou vous serez dévoré

Chaque section vous fera rencontrer des douzaines de petits Nibbleys que vous devrez manger afin de permettre à votre serpent de grandir et de passer au niveau suivant, mais faites attention aux bombes qui peuvent ressembler aux Nibbleys! Détruisez les ennemis en les frappant avec votre langue fourchue ou sautez-leur dessus. Le danger se cache partout, aussi ouvrez l'oeil et faites preuve de discernement, surtout dans l'eau où s'embusquent les crocodiles affamés dans l'attente de leur prochain repas! Sauter sur les couvercles peut ajouter un intérêt supplémentaire à la partie, tout comme les P-ups et les zones Warp qui sont toujours les bienvenus pour un serpent ayant un peu de jugeote!

Le paysage composé de collines et de plaines offre de bonnes cachettes à certaines petits animaux désagréables. Gardez un oeil sur les distributeurs de Nibbley qui aideront vraiment votre serpent à grandir et cherchez aussi les extenseurs de langue afin que vous puissiez venir à bout de vos adversaires!



Un succès qui, lui, n'est pas rampant!



"Sneaky Snakes" pour le Game Boy™ est une remarquable version du grand succès NES "Snake, Rattle 'N Roll" et il est aussi amusant. Rampez, rampez dans le royaume Nibbley. Un grand nombre de niveaux vous attendent, tous plus extravagants les uns que les autres. Libérer Sonia vous amusera des heures entières, mais faites attention lorsque vous passerez d'un monde à l'autre: une chute peut se révéler coûteuse.

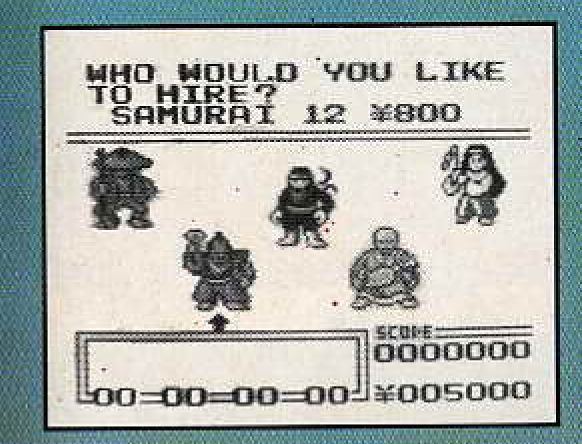


Mercenary Force

Découvrez les mystères de l'Orient au cours d'un dangereux voyage à travers les terres assiégées, surmontez les monstres mythiques et les animaux pervers! Votre équipe doit être forte et rapide pour survivre à la sauvagerie des attaques qui vous attendent!







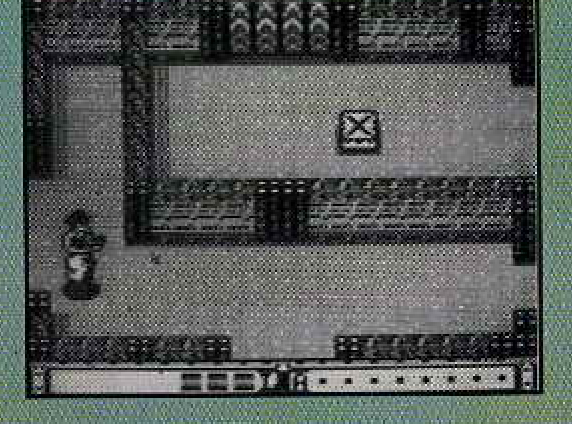
Avant votre départ pour votre longue mission, sélectionnez soigneusement ceux que vous désirez avoir pour compagnons de voyage. Composez votre troupe en vous assurant qu'elle vous fournit un équilibre entre la force, l'habileté et la puissance de tir. Chaque personnage possède une aptitude spécifique qui sera la bienvenue lorsque vous devrez venir à bout de la ruse diabolique des gardiens. Mercenary est très doué pour utiliser un tir nourri qui détruit tout sur son passage et lorsque l'artillerie est servie avec la puissance du tonnerre, il ne vous reste plus qu'à vous réjouir à la vue de la dispersion de vos ennemis! En exterminant tout ce qui se trouve sur votre chemin, vous parviendrez à la confrontation avec le bon vieux Gardien du Niveau. Déplacez-vous rapidement pour déjouer les ruses de son attaque, tout en le visant à la tête. C'est ensuite le début de nouvelles aventures riches d'action...

"Mercenary Force" est un shoot-em up forcené, combinant une action au rythme rapide avec une grande variété de formations de combat au cours desquelles vous aurez à vaincre des adversaires vraiment intimidants. Lors de l'attaque, mettez toutes les chances de votre côté en réunissant les accélérateurs de puissance que vous trouverez le long du chemin.

Un dernier mot : guettez les magasins d'alimentation ; vous en aurez sûrement besoin pour reprendre des forces!

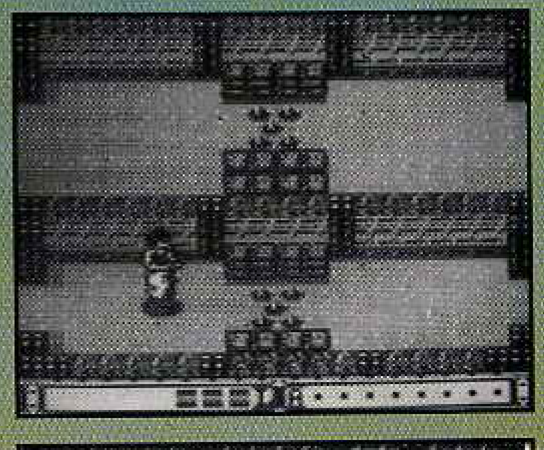
"Mercenary Force" est tout ce qu'un bon shoot-em up doit être: un jeu passionnant et vraiment original.

FORTIFIED ZONE™

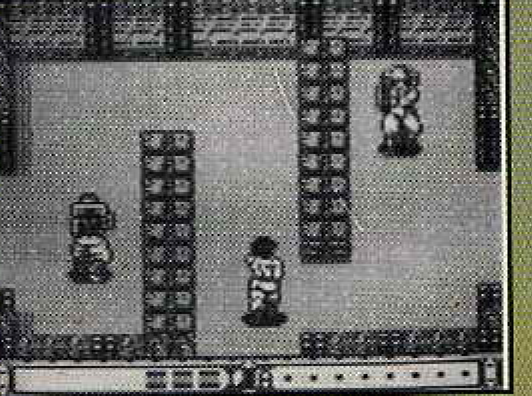


Lors d'une nuit calme et sans lune, deux planeurs atterrissent silencieusement et sans effort dans un champ situé à quelques kilomètres derrière les lignes ennemies. Les deux soldats d'élite qui les pilotent se hâtent de débarquer. Avec des mouvements rapides et calmes, calculés pour ne pas être aperçus, ils disparaissent dans les broussailles pour commencer cette mission importante entre toutes. Ils sont chargés d'infiltrer la zone fortifiée (Fortified Zone)...

Pour des raisons de sécurité, les membres de votre équipe doivent rester anonymes. Nous pouvons cependant vous révéler qu'il s'agit d'un homme et d'une femme. Ils sont très bien formés aux techniques d'infiltration, et ont été choisis pour cette mission en raison de leurs qualités et de leur dextérité exceptionnelles. Ils doivent déployer des trésors de prudence lors de leur progression à travers un labyrinthe de niveaux, exterminer les gardes ennemis au fur et à mesure avant de finalement parvenir à la confrontation ultime avec le chef. Des éléments spéciaux, tels que des lance-flammes et des clés, peuvent être ramassés dans chaque section et servir de monnaie d'échange avec certains objets nécessaires à votre réussite, depuis la jungle jusqu'à la forteresse elle-même....



"Fortified Zone" est la version Game Boy™ du film d'espionnage "Metal Gear". Il contient ce style d'action stimulante qui fait monter votre taux d'adrénaline, et vous tient constamment en haleine au cours des parties successives qui gardent indéfiniment leur parfum d'aventure!







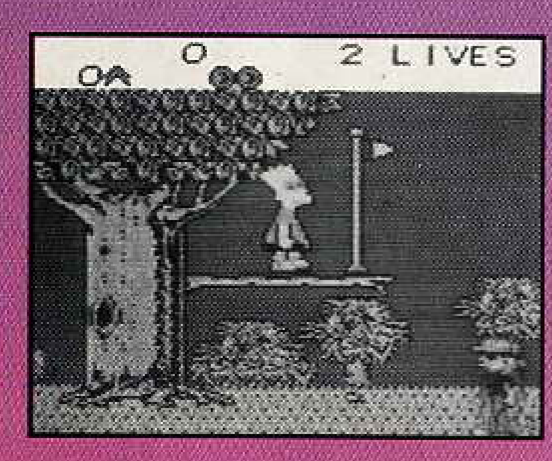
BART SIMPSON'S
ESCAPE FROM CAMP DEADLY

"Hé, les amis! venez tous participer à ma dernière aventure mouvementée... votre aide me sera vraiment utile!

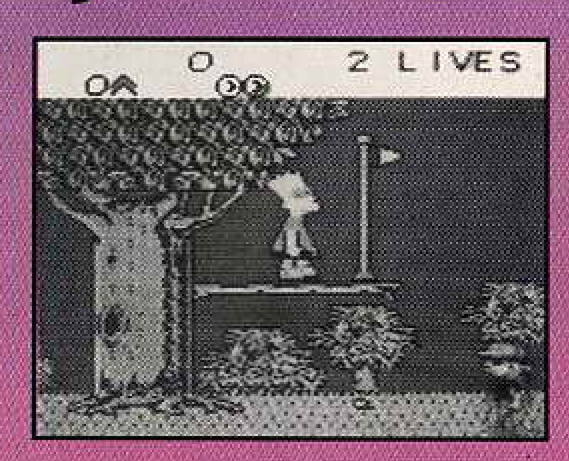


Les parents ont ficelé nos bagages et nous ont expédié, Lisa et moi, dans cette colonie de vacances pas du tout sympa: Camp Deadly. C'est vraiment le bazar! Je mijote un bon vieux plan pour nous tirer de là, car plus vite je pourrai remettre à sa place cet idiot de Ironfist Barnes, plus tôt nous pourrons prendre de vraies vacances."

Le cauchemar à Camp Deadly!



Bart est d'une humeur massacrante: à Camp Deadly, la journée commence à 7 H 00... Guidez-le à travers le Camp, négociant les dangers que présentent les environs et tenez-vous à l'écart de Ironfist Barnes qui n'arrête pas de vous harceler! Lisa est toute prête à vous donner un coup de main quand vous en aurez vraiment besoin, et vous passera des armes et du matériel de protection.



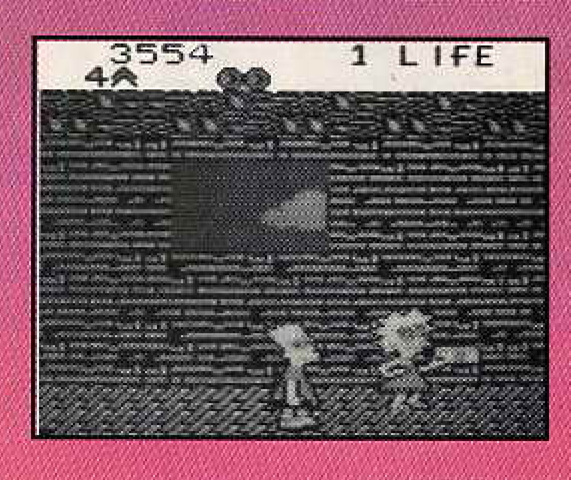
Rien à manger jusqu'au déjeuner

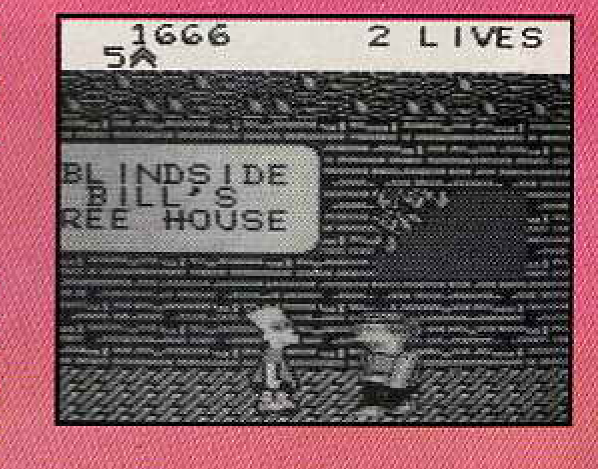
Le programme de la première matinée est de vous emparer du drapeau bien que l'équipe de Bart soit vraiment désavantagée par rapport à tout le monde. Mais avez-vous jamais vu Bart se dégonfler devant un défi ?

Emparez-vous de tous les drapeaux que vous pouvez et explorez tous les endroits possibles. N'hésitez pas à grimper aux arbres... Il peut y avoir des surprises....

Vous aurez besoin de vous procurer des boomerangs auprès de Lisa avant de vous rendre dans les cabanes construites dans les arbres où vous pouvez vous mesurer avec des gars comme Blindside Bill et Rebound Rodney. Vous devrez faire attention aux arbres car vous n'avez nulle envie de tomber sur un nid de frelons! Bart trouve que toute cette activité lui donne faim, aussi faites-vous un passage jusqu'à la tente de la cantine, mais souvenez-vous : on ne se bat pas avec la nourriture.

A partir de là, Bart aura à faire face aux menaces et défis encore plus dangereux que les voyous lui lancent - qui aimerait être un minable ?





L'escalade de Mount Deadly

Comme s'il n'était pas suffisant de se faire mener par le bout du nez, de se faire tirer dessus et de subir toutes les vexations qu'un minable ne veut pas encaisser, Bart doit maintenant escalader une montagne, et pas une piètre ...mais un bloc gigantesque et dangereux qui se dresse jusqu'aux nuages et plus encore... Surtout, ne regardez pas en bas...

Amis et adversaires

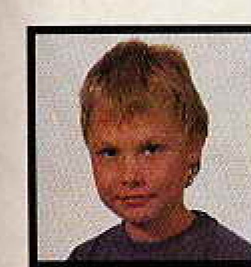
Comme vous pouviez vous y attendre, il y a plus d'ennemis que d'amis. Lisa est le seul "pote" de Bart (quel changement), alors qu'il est poursuivi par Nelson, punition bien méritée par ses farces à l'école et par ses vieux copains de classe les plus affreux et les plus méchants, sans compter les gardiens de Camp Deadly.



NOM: Georges RADOSAVLJEVIC
PAYS: FRANCE
AGE: 14 ans
JEUX PREFERES: DOUBLE DRAGON 1 & 2, le nec plus ultra.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Double Dragon en deux jours.
CENTRE D'INTERETS: La pêche, la musique et la photo.
AMBITIONS: Continuer à jouer sur ma NES et devenir garde- forestier au Canada.



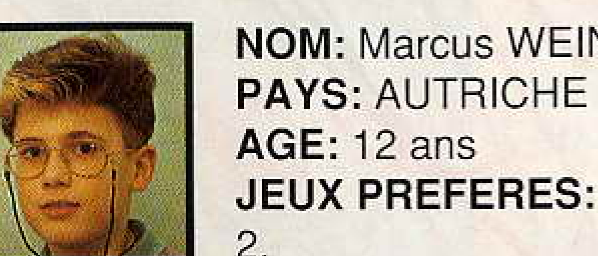
NOM: Fabian SPRING
PAYS: SUISSE
AGE: 11 ans
JEUX PREFERES: DOUBLE DRAGON 2, SMB2.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Double Dragon en une semaine.
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur Nintendo.
AMBITIONS: Finir Gumshoe.



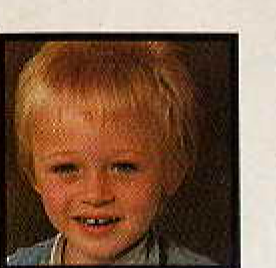
NOM: Laurent BOSCART
PAYS: BELGIQUE
AGE: 12 ans
JEUX PREFERES: SMB1, 2, 3 et Robocop.
MEILLEURS SCORES: J'ai fini DD I et II en une semaine. Je peux finir Kung Fu Master en six minutes.
CENTRE D'INTERETS: Faire du vélo et jouer sur la NES.
AMBITIONS: Terminer tous les jeux NES et travailler pour NINTENDO.



NOM: Alessandro ESPOSETO
PAYS: ITALIE
AGE: 14 ans
JEUX PREFERES: SMB3 et Goal.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé Bubble Bobble.
CENTRE D'INTERETS: Jouer au Tennis sur la NES.
AMBITIONS: Terminer tous les jeux NES.

NOM: Marcus WEINHAPPL
PAYS: AUTRICHE
AGE: 12 ans
JEUX PREFERES: MegaMan 2, SMB1 & 2.
MEILLEURS SCORES: J'ai fini MegaMan en une semaine, ainsi que SMB2 et Kid Icarus.
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur la NES.
AMBITIONS: Posséder TOUTES les cartouches de jeux.



NOM: Roman WINKLER
PAYS: AUTRICHE
AGE: 7 ans
JEUX PREFERES: TMHT, SMB2, MegaMan 1 & 2.
MEILLEURS SCORES: J'ai fini Kung Fu et SMB2 en une vie.
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur la NES.
AMBITIONS: Posséder toutes les cartouches NES et les terminer!



NOM: Melissa MILLS
PAYS: ROYAUME UNI
AGE: 9 ans
JEUX PREFERES: KID ICARUS et SMB2.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB1
CENTRE D'INTERETS: Foot, jouer sur Nintendo, voitures électroniques.
AMBITIONS: Etre un joueur de foot.



NOM: Alvaro de A RADIGALES
PAYS: ESPAGNE
AGE: 8 ans
JEUX PREFERES: Super MARIOLAND et Duck Tales.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SML et Duck Tales
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur le Game Boy™ et faire du vélo.
AMBITIONS: Avoir plein de jeux Game Boy™ !

NOM: Mario Alberto Betancart RODRIGUEZ
PAYS: ESPAGNE
AGE: 9 ans
JEUX PREFERES: SMB1, Trojan, Castlevania.
MEILLEURS SCORES: J'ai terminé SMB et Ice Climber.
CENTRE D'INTERETS: Jouer sur la NES.
AMBITIONS: Travailler avec Super Mario.

Si vous désirez que votre profil apparaisse dans le plus grand magazine du monde, sortez votre bloc-notes et commencez à écrire! En plus de vos nom, prénom et âge, n'oubliez pas de mentionner votre adresse, vos trois jeux préférés, vos deux meilleurs scores, vos centres d'intérêts et vos ambitions. Personnalisez votre profil, mettez-y un soupçon d'humour . . . mais faites vite! Si vous nous écrivez rapidement, vous aurez plus de chances d'être choisi (il faut que les scores soint bons aussi!)

THE SIMPSONS BART VS. THE SPACEMUTANTS

Certains ennemis de "Bart Vs the Space Mutants" vous ont-ils donné du fil à retordre? Détendez-vous! Voici les réponses!



Jetez autant de bombes que possible!

Nelson the Bully

Nelson n'est pas très gênant. Dès que vous l'apercevez, jetez sur lui des bombes à eau tout en faisant attention à son tir en retour et en sautant pour éviter de vous faire tremper. Si Maggie vous aide, elle fera rouler des boules en travers de l'écran. Sautez pour les toucher et elles rouleront en arrière vers Nelson.



... gangster aussi vite que possible!

Dans le centre commercial

Tandis que Bart fait du lèche-vitrine, il rencontre un extra-terrestre assez malin qui ressemble à un gangster! Attendez qu'il vous tire dessus, sautez pour éviter son tir et bondissez au dessus de sa tête, puis recommencez trois fois. Vous le rencontrerez à nouveau plus tard et il peut se téléporter dans n'importe quelle partie de l'écran. Aussi gardez vos distances et ne vous déplacez que lorsque vous avez évité son tir.



Bart est vraiment sur l'affaire!

Ms Botz

Ce bandit garde-bébés se présente à la fin du Niveau 2 et tentera de gâcher la journée de Bart en faisant tomber des valises sur lui. Evitez-les et lorsqu'elles atterrissent, sautez dessus: elles rebondiront pour frapper Ms Botz. Si Marge est coopérative, elle retardera Ms Botz en jetant des objets sur les valises afin de ralentir sa progression.



Bob est en train de devenir fou

Sideshow Bob

Bart rencontrera Bob à la fin de Krustyland (niveau 3) dont les pieds doivent être considérés comme des armes dangereuses. Lorsque Bob arrête momentanément son saut, Bart doit sauter sur ses pieds puis se retirer. Si Lisa est coopérative, elle essaiera d'étourdir Bob à coup de boules, ce qui donnera à Bart de meilleures chances de marcher sur ces pieds énormes.



Préparez-vous à bondir juste après le dernier saut!

Le dinosaure

Ho, ce gars est vraiment impressionnant, pour ne pas dire abominable! Tenez-vous sur le rebord invisible juste en dessous de son menton, attendez qu'il crache du feu au-dessus de votre tête, puis sautez directement sur le rebord supérieur. Continuez à sauter pour tirer très vite dans ses yeux mais ne restez pas là trop longtemps ou il vous crachera dessus.

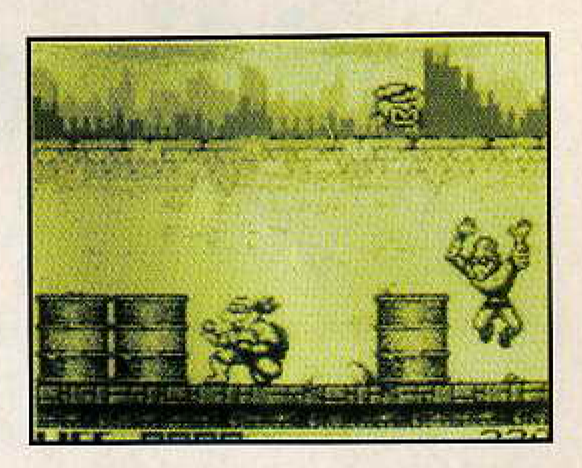
Si votre arme tombe à court de munitions, allez sur le rebord situé sous son menton, attendez qu'il crache, puis sautez rapidement sur le rebord du dessus puis, d'un saut spectaculaire, sur sa tête. Mais tenez-vous prêt, durant cette manoeuvre, à tourner et à atterrir sur son côté gauche. Répétez cette procédure trois fois et soyez prêt à sauter sur son dos après le troisième et ultime saut.

Repérez les bords secrets!

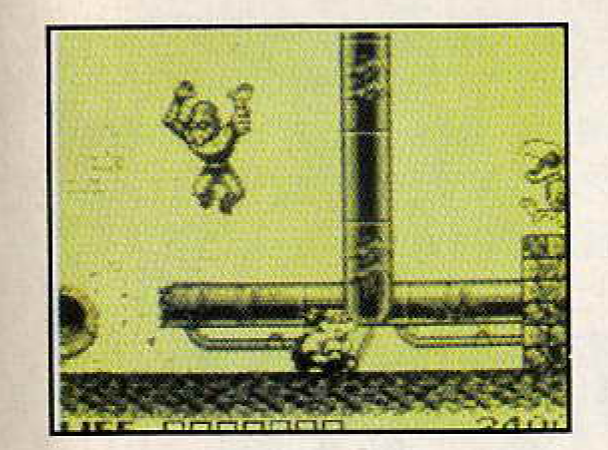




Le jeu des Tortues Ninja sur le Game Boy™ présente de multiples bonus et secrets. Non seulement il y a trois parties de bonus qui vous redonnent votre énergie, mais également deux codes, dont l'un vous permet d'aller sur n'importe quelle partie de bonus et l'autre d'accroître votre énergie à tout moment.



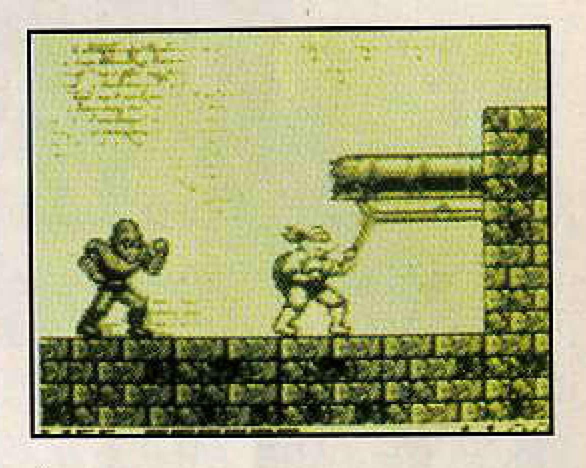
Agenouillez-vous près de ce tonneau, cassez-le et marchez ensuite dans l'espace aménagé pour jouer la partie bonus "Chiffres"! (Etape 1-1)



Restez dans l'eau et parcourez toute la distance sous le tuyau pour atteindre la partie bonus "Tir" (Etape 1-4).

Les parties de bonus

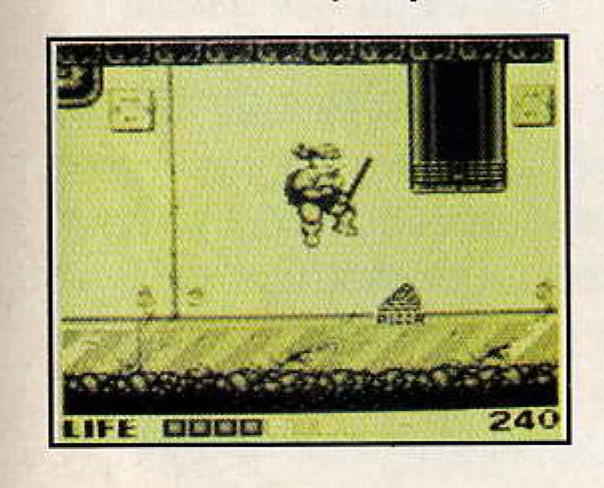
Vous pouvez trouver ci-dessous l'emplacement des quatre premières parties de bonus, cela peut être plus intéressant que d'utiliser d'abord le code secret.



Marchez simplement sous le tuyau vers le mur pour arriver à la partie bonus "Shuriken". (Etape 1-2).

Sélection de la partie bonus

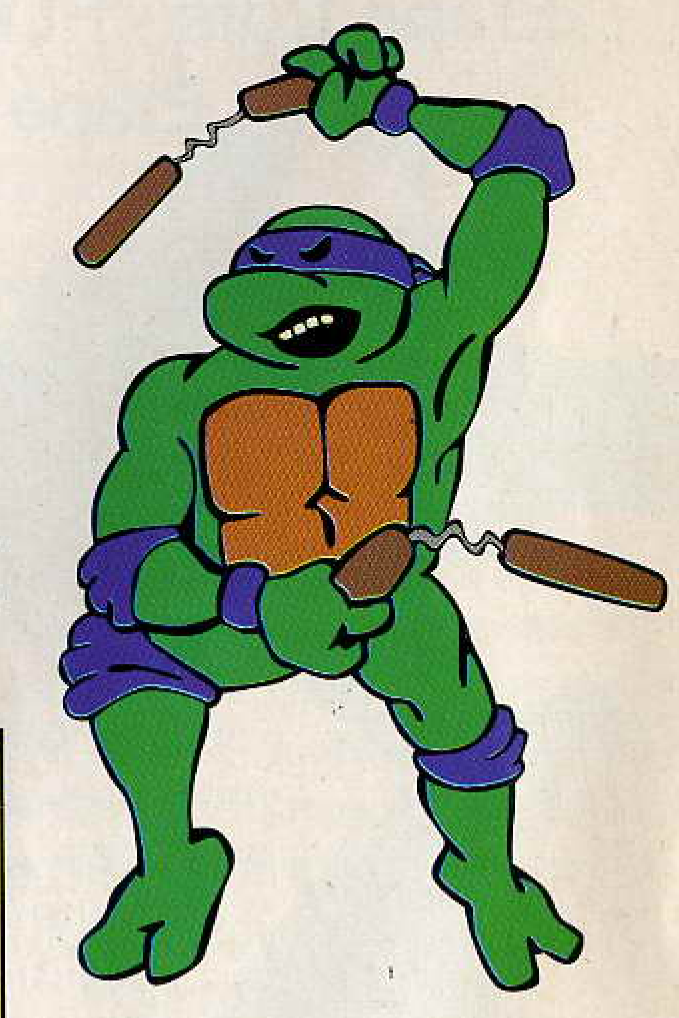
Pour vous entraîner aux parties bonus, appuyez sur Select, A et B sur l'écran de configuration. Un point d'interrogation apparaît près du 5. Sélectionnez et choisissez votre partie bonus.



Sautez et tapez le haut de la seconde barrière qui tombe pour avoir une autre chance durant la partie bonus Shuriken (Etape 2-1).

Code pour redonner de l'énergie

Pour ceux qui l'ont oublié la dernière fois, lorsque votre énergie devient faible, interrompez la partie et appuyez sur la manette directionnelle vers le haut, vers le haut, vers le bas, vers le bas, vers la gauche, la droite, la gauche, la droite, puis sur B et A. Cela ne marche qu'une fois, aussi gardez cette possibilité pour la situation la plus désespérée.

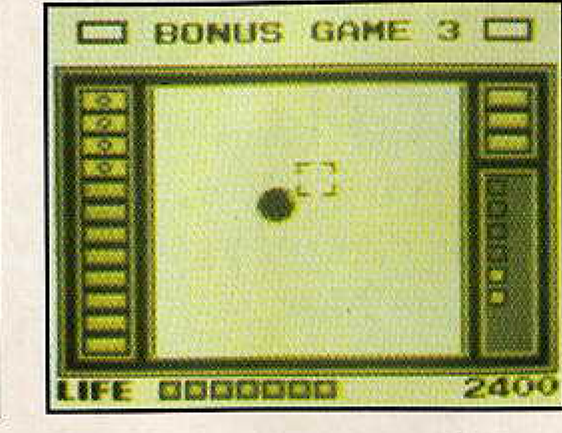




La partie Chiffres



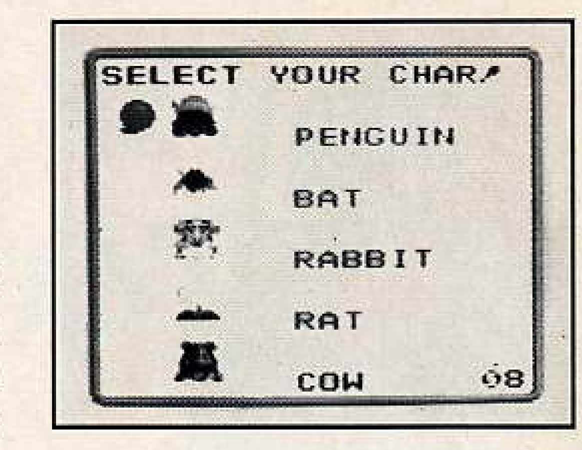
La partie Shuriken



La partie Tir

Trucs & Astuces

King of the Zoo



Pour vous permettre de sélectionner n'importe quel niveau dans ce jeu dédié aux animaux, vous devez déplacer d'abord le curseur sur le personnage que vous voulez utiliser, et pousser ensuite la manette multidirectionnelle sur la gauche en appuyant sur le Bouton B. Appuyez sur le Bouton A pour faire apparaître un numéro dans l'angle droit inférieur. Modifiez-le à votre gré avec la manette multidirectionnelle (vers le haut/vers le bas). Une fois sélectionné le numéro de l'étape, appuyez sur le Bouton Start pour commencer à jouer!

Low G Man

Les fans de Low G Man qui sont encore coincés dans les niveaux du début ne vont pas voir leurs souffrances se prolonger davantage. Les codes des niveaux deux, trois et quatre vous sont donnés ci-dessous. Il ne vous restera plus à découvrir que le quatrième!

Etape deux - M1CH
Etape trois - FLLF
Etape quatre - SRCD



Il y a aussi un test sonore pour ce jeu. Entrez "SONG" comme mot de passe et utilisez ensuite la manette vers le haut et vers le bas pour passer de la musique de fond aux effets sonores, la manette vers la gauche/vers la droite pour modifier le numéro, et le Bouton A pour jouer.



Fortress Of Fear

Si vous réussissez à inscrire votre nom dans la liste des meilleurs scores, voici un truc qui vous permettra de commencer votre prochaine partie avec un bon nombre de vies supplémentaires. A la place de vos initiales tapez W, coeur, W et vous commencerez l'aventure suivante avec six vies!



Nous avons découvert un code vraiment sympa qui vous permet d'écouter toutes les musiques et les sons de ce jeu frénétique. Sur l'écran "Tecmo Presents", appuyez sur gauche, bas, A, B et Select et appuyez ensuite sur le Bouton Start pour faire apparaître l'écran Select. Appuyez gauche/droite pour changer le numéro du son, B pour jouer et A pour vous arrêter.



Les Astuces de nos Lecteurs

Si vous avez rencontré un problème, et si vous n'êtes pas parvenu à en sortir, n'hésitez pas à appeler le SOS NINTENDO au (16.1).34.64.77.55. Des conseillers répondront à vos questions, du lundi au samedi, de 9h à 19h (18h le vendredi et samedi). Vous pouvez également nous contacter sur le Minitel en tapant 3615 code NINTENDO ou bien par courrier à l'adresse qui figure ci-dessous. De même, si vous avez découvert des trucs sur les jeux Nintendo, faites-en profiter des milliers d'autres lecteurs en nous les envoyant.

TRUCS ET ASTUCES, Club Nintendo, B.P.14
95311 Cergy-Pontoise Cédex, France

Snake Rattle N Roll (NES)

Pour obtenir le Warp de Snake Rattle'n Roll, vous devez atteindre la fin du niveau en moins de 4 secondes; en fait, vous devez foncer sans vous préoccuper de qui que ce soit et vous devez sauter par-dessus tous les obstacles. Si vous vous en sortez sans encombre, une fusée vous emmènera au niveau 8.
GARY CASON - ROYAUME UNI.

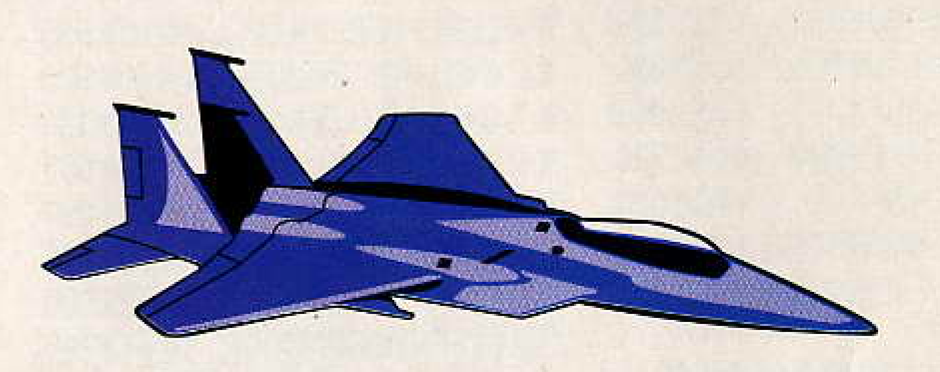
Lorsque vous êtes au niveau 8, là où se trouvent les poissons, au dernier passage, vous devez prendre le tapis volant qui se trouve à droite. Prenez ensuite la pendule et la vie.
Une fois dans l'eau, il y a deux vies qu'on ne voit pas mais que l'on peut prendre. Ensuite, laissez partir tous les poissons et, à chaque fois, le jeu vous rendra les vies. Vous devez les prendre jusqu'à ce que vous obteniez 9 vies. Mangez les poissons pour que la porte s'ouvre, vous arriverez ainsi au niveau 9 avec 9 vies.
FLORENCE HUBERT - FRANCE.

Castlevania (Game Boy™)

Au premier niveau, lorsqu'on grimpe à la cinquième corde, au lieu de sauter de celle-ci, il faut continuer à grimper et passer à travers le mur. On arrive ainsi dans une chambre secrète contenant divers bonus et une vie supplémentaire.
OLIVIER LOGHRIEB - FRANCE.

Double Dragon (Game Boy™)

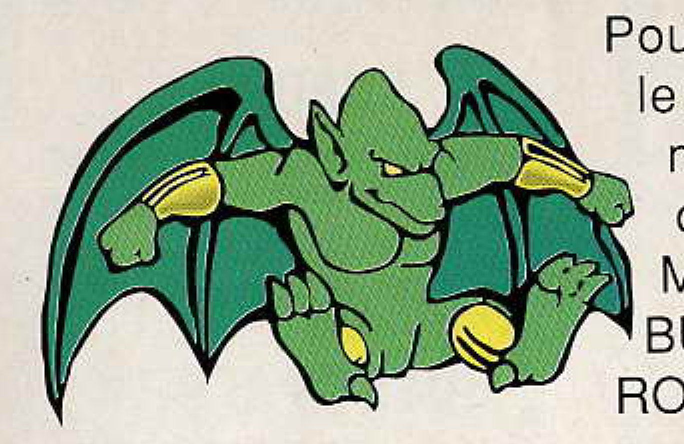
Avant d'atteindre la 4ème mission, vous devez vous mesurer à Abobo. Pour le vaincre, sautez au-dessus de sa tête et frappez-le dans la crevasse. La porte donnant sur la mission 4 apparaîtra.
ROLAND BURGERMAN - AUTRICHE.



Captain Skyhawk (NES)

Pour éviter les mines du niveau 8, volez sur le côté extrême et vous ne risquerez pas d'être atteint.
VIET-ANDER AICHBICKLER - AUTRICHE.

Gargoyle's Quest (Game Boy™)



Pour progresser dans le jeu, vers d'autres niveaux, tapez le code MAD.
MICHAEL VAN BUSKIRK - ROYAUME UNI.

Punch Out (NES)

Voici un super truc pour battre le deuxième Bald Bull dans Punch Out. Quand il bouge ses bras vers le haut et vers le bas, frappez-le dans la figure afin d'obtenir une étoile. Faites-lui ensuite mordre la poussière, grâce à quelques punches ordinaires. Quand son énergie est faible, utilisez l'étoile. Quand il se relève et qu'il agite ses bras en bas et en haut, répétez le même procédé pour obtenir une autre étoile. Quand vous aurez agi ainsi deux fois, vous aurez gagné!
VONCAT HOOGSTAD - HOLLANDE

Les Meilleurs Scores

BATMAN

CAMILLE DUVAL	1 557 200
KRISTOFF VANTIEGHEM	952 300
DRIES DE LOVE	672 700
BENOTT BALLIEU	658 600
STEPHEN BOWE	509 500
OLIVER JOZEAU	409 800
FREDERIC BOUILLON	317 300
ALESSANDRO BERTONI	219 800
ANDREW HENNUY	154 500

BUBBLE BOBBLE

PAOLA CANALE	2 000 000
MELANIE LOMBARDI	1 881 710
OLIVIER MUNGER	1 711 630
CRISTOPH P. SHOFER	1 176 350
DANIEL DARVAI	1 151 060
CHRISTOPHE LEROY	1 117 780
STEFAN ZDESAR	1 060 000
JOSE LUIS ARZA OTEGUI	1 057 450
DAVID F. DELETRAZ	999 950

COBRA TRIANGLE

MATTEO TENCA	998 150
GREGORY DEFOURNY	938 500

DOUBLE DRAGON

STANISLAS ALAO-FARY	158 000
KURT BEYRUS	97 650
DANIEL FOSTER	95 940

DOUBLE DRAGON 2

JEAN-FRANCOIS RODRIGUEZ	579 020
ROLAND RODRIGUE	487 120
MICHEL LEQUIM	151 370
MICHAEL YIP	85 110
JOHN VAN DERTON	62 550
JOHN SCHMITT	59 970

DUCK TALES

ANGELO VAN CLEEF	30 203 000
FRANS WOLTHERS	18 908 000
AARON SHIMMONS	16 622 000
BEN ANDERTON	13 816 000
ALESSANDRO LENTINI	11 814 000
THOMAS WANA	10 004 000
LAURA SALTER	9 789 000
MICHAEL SCHNEIDER	9 077 000
DAVID EYCKERMAN	8 484 000
LUDOVIC DOCHY	8 135 000

GOLF

ROBERT LILLIS	-18
MICHAEL HUFLER	-15
ANDREAS AMBLER	-14
STEFAN ALTHAUS	-13
ROGER VAN DINGENEN	-11

GHOSTS AND GOBLINS

JORIS VAN DE ENDE	342 300
PATRICK VAN CAPPELLEN	321 800

GRADIUS

THIERRY HAIRSON	9 999 990
AMIN EL KACIMI	9 999 990

KID ICARUS

SEBASTIANO ZENONI	9 999 999
GUILLAUME DUBOILLE	9 999 999

KUNG FU

JOHAN DEVRIESE	548 090
VALERY GOFFART	532 030

PINBALL

NORBERT KITTAG	987 600
CEDRIC HERPOEL	488 440

PINBOT

LOUIS LETECHEUR	99 999 999
RICHARD VERVOOT	99 999 999
CINDY DE KERF	20 748 130
JULIEN RAVWENS	17 224 050
MIA VANDEVELDE	16 392 090
DENNIS KLINKENBERG	12 954 750
PATRICE ROUEN	12 383 000
STEPHEN MAYCOCK	10 472 760

PROBOTECTOR

BORIS GODEMET	4 354 400
SJAAK SEERTEN	3 307 500

RC PRO AM

MARCO BUGATTI	1 600 000
PAUL LEIJS	794 714
RAPHAEL TENGER	481 190
MATTEO ZUCHER	368 120
FLORIAN HAENSSLER	265 850
DANIEL MULLER	187 584

ROBOCOP

DENIS HANNARD	196 000
MARCO FERRANDI	118 500
ERWIN CLAASSEN	115 456
PATRICK PICKAERT	103 646

RUSH 'N ATTACK

VIDJAY DIELBANDHOESING	3 181 100
PATRICK VAN CAPPELLEN	983 500

SNAKE RATTLE 'N ROLL

ANDREW CLIFT	999 350
THOMAS HERMANT	977 650
KEITH RAINFORD	941 450
K. MAIZAR & P. CUKA	806 500
JURG GRAF	732 350
RICHARD BOOTH	668 100
ANDREW CROWE	657 500
HEINZ SARES	651 350
MARTIN KAGERER	255 150

SUPER MARIO BROS 3

ANDREAS LOTT	1 277 970

SUPER MARIO LAND

CHRIS CORBY	999 999
PHILIPP HIRSCH	999 999
DANIEL LOMBART	999 999
JOACHIM MORAWETZ	999 999
ROBERT RANACHER	999 999
KATHARINA TSCHIRSCHWITZ	999 999
JAMIE WELLS	999 999
ANDREW POLLARD	930 890
PAUL NICHOLSON	902 550
MOHAMMED BAZAZI	801 350
REINHARD BUCHINGER	779 450
MARK BENNETT	679 000
HECTOR F. YIANATOS	606 950
MICHAEL MOSER	550 380
PHILIPP DRESCHKAY	528 450
MARTIN DORLER	520 650
DANIEL BRANDLE	516 400
DARREN SEARLE	509 200
JASON GARNER	489 460
BERNHARD HERZIG	488 930
LUIS MANUEL FRESNO	458 930
MARK TRANTER	432 390
LIAM FINNIGAN	422 430
ANTOINE EVEN	421 070
DANIELA BONANNI	412 860
CHARLES GOSSELIN	409 500
ALEXIS KOCIANCIC	408 300
MARK SEARLE	408 300

TETRIS

MATTIAS DE MOOR	999 999
NICOLAS ARNAUD	999 999
JASPER KAPPER	999 999
ATTILA KAPPETEIN	481 106
MIRJAM REMIE	361 802
LAETITIA MARIN	106 403

TETRIS (GAME BOY)

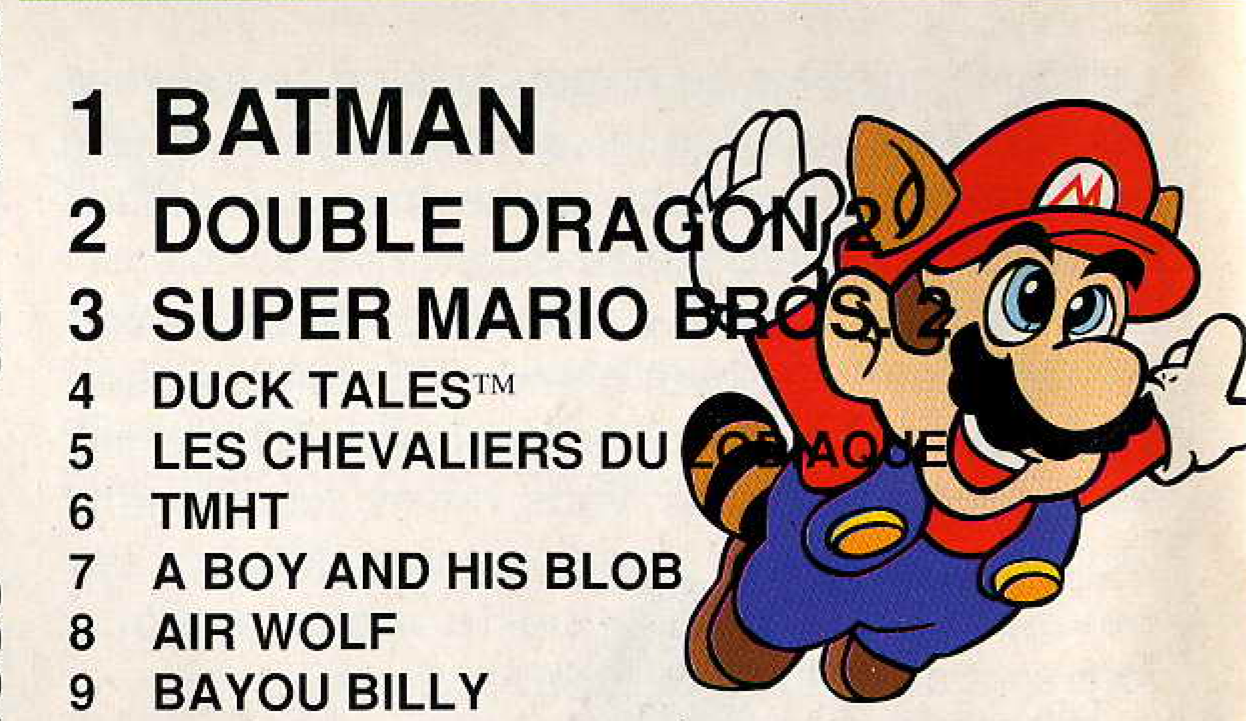
HELEN YOUNGMAN	357 994
ROLAND POSSENBACHER	339 050
KAROLINE RANACHER	309 337
NEIL SLATER	306 076
RUTH MILES	280 085
H REIFETSHAMER	256 526
MANUELA EGGER	254 239
MARCUS BURRELL	201 541

Si vous recherchez la gloire et la notoriété, pourquoi ne pas figurer sur la page meilleurs scores du Club Nintendo? Par souci d'équité, nous ne pourrons faire paraître votre nom qu'une seule fois, mais pour mettre tous les de votre, vous devez nous envoyer tous vos meilleurs scores! Tout ce que nous demandons, c'est une liste de scores ainsi que vos coordonnées, votre âge (ne soyez pas timide!!) et une photo de chaque score à l'écran. Il est important que nous sachions quel est votre âge, cor nos critères de sélection ne sont pas seulement basés sur le score, mais aussi sur la tranche d'âge. Avez-vous pensé à une combinaison parents/enfants? Chers parents, nous savons que vous êtes des Nintendomaniaques confirmes. Pourquoi ne comparer vos scores à de la nouvelle génération?... Sans triche, bien sûr!

Club Nintendo, BP 14, Cergy Pontoise Cedex, France.

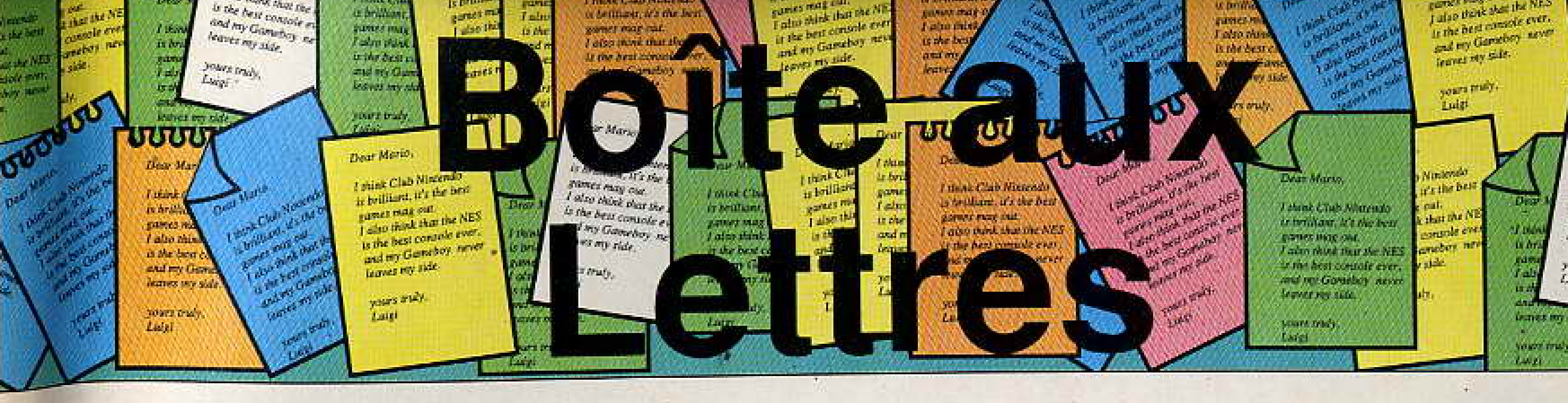
Top des Dix Meilleurs Jeux

1 BATMAN
2 DOUBLE DRAGON 2
3 SUPER MARIO BROS. 2
4 DUCK TALES™
5 LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE
6 TMHT
7 A BOY AND HIS BLOB
8 AIR WOLF
9 BAYOU BILLY
10 SUPER MARIO BROS.



Hé oui Batman est toujours en tête, mais Double Dragon 2 le suit de très près! Les gagnants de ce Top 10 sont : Fouad BOULAHIA (Fontvieille), Lionel RUBE (Sérignan), Thierry MINACORI (St Etienne), Sébastien PIERRE-AUGUSTE (Vire), David GAUSSENS (Pessac).

Je vous rappelle que pour participer au Top 10, il suffit de nous adresser votre sélection des 5 meilleurs jeux classés par ordre de préférence ainsi que vos nom, prénom et adresse.
Vous pouvez maintenant voter pour 2 Top 10 et donc doubler vos chances de gagner : le Top 10 sur la console NES et le Top 10 sur le Game-Boy.
Si votre sélection correspond au Top 10, vous serez retenu pour le tirage au sort des gagnants. N'oubliez pas que vous pouvez jouer sur le Minitel en tapant le 3615 code Nintendo.



Boîte aux Lettres

Club Nintendo,
BP14,
95311 Cergy Pontoise
Cédex,
France.

Salut les Nintendos!
C'est une Nintendomaniaque de 34 ans qui vous écrit, comme quoi, il n'y a vraiment pas d'âge pour devenir accro!
C'est vrai que l'arrivée de la console a modifié pas mal de choses et que pendant certains matchs de foot, l'homme de ma vie peut enfin regarder la télé tranquillement sans que je l'interrompe par mes interminables questions.
Mais aussi, combien de compétitions de golf acharnées disputées et que de rigolades, lorsque lui aussi s'est mis à "zeldater"!
C'est à ce moment-là qu'il a compris pourquoi je disparaissais régulièrement pendant quelques heures, quand j'ai rendez-vous avec Mario, Link ou une des princesses à délivrer.
Continuez à être aussi sympas au téléphone et à faire plein de nouveaux jeux, nous vous resterons fidèles!
Je vous laisse, Link m'attend!
Brigitte et Jean-Yves - CANNES

Chers Brigitte et Jean-Yves,
Comme vous le dites si bien, il n'y a effectivement pas d'âge pour être "accro"! Regardez-moi, je ne suis plus un enfant et je suis le plus grand Nintendomaniaque du monde!!
Il est vrai que la console Nintendo apporte beaucoup de joie dans de nombreuses familles et je suis très heureux de constater que c'est le cas dans la votre.
Ne vous inquiétez surtout pas, nous n'avons nullement l'intention de changer, bien au contraire, nous irons toujours de l'avant afin d'accueillir nos présents et futurs Nintendomaniaques de la meilleure façon qu'il soit.
Je vous laisse "zeldater" en famille et vous souhaite beaucoup de plaisir avec votre console.
A bientôt.
Mario

Cher Mario,
Je vais te soumettre mon petit problème actuel :
J'aimerais communiquer sur le minitel avec toi, mais on me refuse ma BAL et mon code secret, pourquoi ?
BAL : Foxy.
Merci d'avance
François NICAISE - VERNON

Cher François,
C'est une excellente idée de vouloir correspondre avec moi sur le Minitel.
Je vais sans plus attendre t'aider à trouver une solution à ton petit problème, car je suis très impatient de te retrouver sur le 3615 Nintendo.
Ta BAL (FOXY), est déjà utilisée par une autre personne, c'est pourquoi le Minitel ne peut l'accepter, je te conseille donc de te trouver un autre pseudo.
Je vais tout de même te donner un avant goût de ce que tu découvriras sur le 3615 Nintendo :
Tout d'abord, de 12 h 30 à 15 h et de 16 h 30 à 18 h, je suis à ta disposition et réponds en direct à toutes tes questions (rubrique DIR).
Si l'envie te prend en pleine nuit de me laisser un message, n'hésite surtout pas, le 3615 Nintendo est ouvert 24 h sur 24 et 7 jours sur 7.
En plus, le Minitel est une mine d'informations, tu seras ainsi au courant des dernières nouveautés, tu peux participer aux concours et gagner pleins de cadeaux.
Alors, dépêche-toi de te connecter, je t'attends.
Mario

Mario,
Pourriez-vous m'envoyer la traduction en français de Link .
J'ai 10 ans, je ne connais pas encore l'anglais et je suis sans cesse obligée de me servir du dictionnaire.
Dans votre précédente lettre, vous me dites qu'il ne faut pas négliger mes devoirs. Ne vous inquiétez pas, je sais faire la part des choses, j'ai un 17 de moyenne générale (j'ai des parents formidables pour m'expliquer tout cela). J'aime autant l'école que ma console ou mon ordinateur (les bonnes notes ça se récompensent).
Je vous embrasse et vous remercie
Vanessa MELINO - MARSEILLE

Chère Vanessa,
C'est une excellente idée que de t'aider du dictionnaire pour traduire les textes à l'écran de ce jeu si formidable qu'est LINK, continue comme-ça et bientôt tu seras parfaitement bilingue Anglais/Français! Ceci-dit, pour te faciliter la tâche, je te fais parvenir une traduction.
Je suis vraiment très heureux de constater combien mes chers Nintendomaniaques sont serieux et que mes conseils ne sont pas pris à la légère.
Un grand bravo à tes parents qui savent t'encourager dans ce sens et félicitations pour le 17 de moyenne générale, de bons résultats scolaires ne pourront t'apporter que des joies.
D'ailleurs, comme tu le dis si bien, "Les bonnes notes sont toujours récompensées".
Je t'encourage à toujours obtenir d'excellents résultats à l'école comme à la maison.
A très bientôt.
SUPER MARIO

Chers Amis,
Bonjour l'équipe sympa.
J'ai offert le Game-Boy à mon fils et puis j'ai profité de son absence pour lui "piquer", il est arrivé et je l'avais toujours en main.
Alors, je suis allé m'en chercher un pour moi tout seul et voilà la tranquilité retrouvée.
Golfeur depuis 25 ans, j'ai acquis de suite la cassette Golf.
Au fait, il n'y a jusqu'à présent qu'une cassette de golf. A l'avenir une autre est-elle prévue?
Dans l'attente de sa sortie, recevez mes salutations les plus sympathiques.
A-C QUELIN - SAINT-MANDE

Cher Monsieur,
Quel plaisir de constater que de plus en plus de papas deviennent de véritables Nintendomaniaques et parfois même beaucoup plus passionnés que leurs propres fils ou filles.
Je pense que c'est une bonne solution que d'avoir acheté votre propre console, cela évitera certainement d'éventuels malentendus avec votre petit garçon.
Moi qui adore le golf, je suis très fier de correspondre avec un grand amateur de ce sport, malheureusement, je n'ai pas beaucoup de temps pour le pratiquer, j'ai tellement de travail, je dois donc faire la part des choses
Je vais certainement vous décevoir en vous apprenant qu'actuellement il n'est pas prévu de sortir d'autres cassettes sur le golf, peut-être plus tard, espèrons le.
A bientôt.
MARIO

Mario,
Mon père n'est pas trop favorable à ce que je joue avec mes jeux. J'y arrive quand même, car il est tétrisé. Un jour, lorsque je suis passé pour la première fois au niveau 9 de TETRIS, affolé par la vitesse de celui-ci, j'ai appuyé sur le bouton Start Select en game B et le mot Success apparaît. Mon père sur le coup était stupéfait.
Je te serre la main bien fort et gros bisou à TOADSTOOL.
Nicolas DE MALO - Ste HELENE

Cher Nicolas,
Un grand merci pour ta charmante lettre qui je l'avoue, m'a bien fait sourire. Tu as beaucoup de chance de pouvoir jouer avec ton père, je suis persuadé que vous devez beaucoup rigoler!!
Tu sais, tu devrais dire à ton père que s'il veut, il peut participer à notre concours Hi-Scores, nous récompensons les meilleurs joueurs...
Toi aussi tu peux y participer. Envoyez-moi donc votre score accompagné d'une photographie de vos écrans, nous allons voir qui est le meilleur d'entre vous deux!!
Moi aussi je te serre la main bien fort ainsi qu'à ton Papa.
Mario.



Une fois à l'intérieur...

JALECO™

Maniac Mansion™

LUCASFILM GAMES

Licensed by Nintendo® for play on the Nintendo ENTERTAINMENT SYSTEM™

This Game Pak can only be used with the Mattel or NES versions of the Nintendo Entertainment System™.

Original Nintendo Seal of Quality

A

...plus question d'en sortir!

Revue dans ce magazine

